电子游戏软件



『最终幻想VIII』与『异度装甲』

感悟创意史克威尔名作对比

游戏研究所

特鲁内克大冒险2A GBA
梦幻之星网络版V2 DC
合金装备索利德2 PS2

攻略人行道

异度传说 PS2
魔人学园外法贴 PS2
马里奥A2 GBA

电新直击

生化危机 GC
死或生3 XB
斩歌舞伎 XB

无双报道

泰娜莱莎 XB
铁骑 XB
WE6 PS2
最终幻想11 PS2
王国之心 PS2
合金弹头4 ARC

特别企划：回眸昔日街机巨人的风采

SNK的伟大遗产

送 游戏厂商吉祥物&记忆卡贴纸

2002 GAME风景线 4


Virtua
Fighter 4


PlayStation®2
Am2
SEGA-AM2 Co.,LTD.

编辑手札

渐渐地，《电软》已经八岁了。这八年，可以说是见证中国游戏历史的八年；这八年，可以说是中国游戏市场急速成长的八年。回首这八年时光，说短不短，说长不长，但却在每个人的心中烙下了深深的印记……

从一个只是趴在柜台上看电视里播放“魂斗罗”的小孩，到现在拥有很多主机并品评天下游戏事的成人，在这八年里，我长大了；从一本凭借“中国应该有自己的游戏杂志”的豪情壮志而诞生的书刊，到现在成为中国游戏杂志的领头羊并主导市场的杂志，在这八年里，《电软》成熟了。

在这365×8的日子里，我们的身边改变了太多太多，但至今不能改变的还是发自心底的那句话——该拿什么奉献给你，我们的闯关族！

下一期是《电软》的“八周年纪念号”，让我们一起来庆祝！



↑尽管我国的电玩市场发展得非常迅速，但比较于日、美等大国的规模却还只停留在散兵游勇的状态，究竟何时才能市场正规化呢？

风林



●没想到这个冬天就这样过去了，丝毫寒意未觉春色就扑面而来，感叹时间的流逝啊……

●每次听到“莎木”中《望的告白》这段乐曲，就会带来一丝感伤。到现在也无法忘记“横须贺”中的那些经典场景、音乐……当然，还有原崎望。

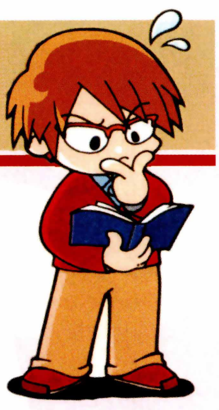
●4月游戏音乐推荐：“寂静岭2”结尾曲、“莎木——望的告白”。

●本期推出的时候风林应该已经沉浸在“生化危机”的恐怖故事中了，不知道有GC的朋友有没有第一时间拿到。最近很多朋友都对CAPCOM是否信守自己对“独占”的承诺表示怀疑，风林觉得其实大家为这些事情争论不休实在没有什么必要，毕竟在何主机上推出你我都左右不了，倒不如塌下心来钻研游戏。

●敬请期待《电软》八周年纪念号！！！

●结稿前“VR射手3”点数只有418……

宇部



被小天天尊为“资深任天堂专家”的宇部居然差点错过了一款GC的标牌作。之前对大乱斗的热销除惊讶外并不在意，杂烩贺岁型的game能有多大意思？但陪风林购之后，观念大逆转！宁愿称之为“家庭、友情、亲子”的ACT游戏，当握着手柄、陶醉于耳边响起的、耳熟能详且效果大幅提升的玛莉一代的BGM时，心里想到的却是：这种真正使人快乐彻底的纯粹游戏离我们越来越远了。

得知GC主机在美国和日本的销量，宇部无话可说。今后高拟真度的主流游戏（RPG,AVG类）会层出不穷，而逐渐减少的将是……

天师



朋友们！请玩VF4！从本期开始将有持续的攻略支持，希望能为爱好者提供一些帮助。

只要执着，梦总会实现。本人的DAYTONA借LYF之手已经上传，另有其他“中国梦美狂”的成绩上传，名越应该高兴才对。GGB也有一定突破，以13式下GREECE地狱，天语感觉自己就像在一口移动着的棺材中战斗。现已有些开窍儿，从日本高手的只言片语中，发现还是战术上存在问题——打直升机时要在它飞起来之前或刚刚起飞就击落，只是它们停在地上也会发导弹攻击（汗）。虽然正烦人从日本带官方攻略本，但天语知道GGB战友间互相传达的“实战”资料才最重要。GGB最终兵器是“放弃”，天语动此念头的一瞬，却意外GOOGLE到日版金手指。

真是功夫不负有心人哪？修改这“卷首语”时的前十分钟，本人已经用AR2调出全武器全装备各9999个，并存入自己的8MB记忆卡中！！另一个极高兴的事，是发现凤飞飞的专业站和官方站。天语做了十五年“地下凤友”，今日找到组织。（泣）

Shadow Phoenix



◆本人的隐身忍术终于练成，随着这个春天的来临，我要和大家说再见了！

◆和“电软”8年的风风雨雨、和读者数载的荣辱与共、和同事难忘的峥嵘岁月。

◆有过辉煌、有过沉寂、有过飞扬、有过哀怨。

◆有过心酸后柳暗花明的别样风景、有过浪漫前信誓旦旦的意气风发。

◆有过南柯一梦般的璀璨、有过持子之手似的激情……

◆曾经画廊的门庭若市也可以门可罗雀，所以暂时的成功和失败都不能代表什么。

◆正像现在的“电软”，虽然没有几年前的如虹气势，但时间依然会证明给大家看它的无限POWER的。

◆有种莫名的感觉叫做“永失我爱”，我心爱的电软－不见不散。

◆有句祝福的话语叫做“东成西就”，我宠爱的你们－不舍不弃。

◆感谢“电软”，感谢你们，感谢游戏！

◆无论怎样，大家都要说：今天应该很高兴。

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第4期（总第93期）



特别策划 进入将二维格斗游戏推向极致的功臣之一——SNK的灵魂深处
SNK的伟大遗产 34

攻略人行道 CAPCOM百万巨作续篇3月出击 第一时间最强攻略惊爆登场
鬼武者2 70

攻略人行道 异度传说前传 I 壮大剧情感染无数玩家 带你尽情领略异度风情 51

特别策划 感悟创意 史克威尔名作对比，FFVIII与异度！ 38

攻略人行道 特鲁内克大冒险2A 流程攻略完璧奉上 帮你成为迷宫之王 74

新闻热报 离异五年史克威尔重回任天堂 特约作者专题评论 18

GAME INDEX

PLAYSTATION
东京魔人学院外法帖——78

PLAYSTATION 2
实况胜利十一人6——10
感染扩大.HACK——12
最终幻想11——14
王国之心——16
真三国无双2——30
侍——31
异度传说前传 I——51
鬼武者2——70
阳光波动——109
高山滑雪3——109
勒芒24小时——109
装甲核心3——109
合金装备2——116
格拉姆特娜特的炼金术士——120
AUTO MODELLISTA——124

GAMEBOY ADVANCE
特鲁内克大冒险2A——28、74
龙战士——82
大众泡泡方块——98
唐老鸭大冒险——98

DREAMCAST
梦幻之星网络版V2——32
机动战士高达外传0079——98

GAMECUBE
巨人的德心——8
生化危机——106

XBOX
泰娜莱莎——4
铁骑——6
死或生3——107
武装女神——108
斩 歌舞伎——108
式神之城——108

ARCADE
电脑战机——122
合金弹头4——125

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

编辑手札——2
目录——3
无双报道：泰娜莱莎——4
无双报道：铁骑——6
无双报道：巨人的德心——8
无双报道：实况胜利十一人6——10
无双报道：感染扩大.HACK——12
无双报道：最终幻想11——14
无双报道：王国之心——16
游戏新闻眼——18
电玩宠物：井上多罗——24
中国电玩榜——25
游戏研究所：特鲁内克大冒险2A——28
游戏研究所：真三国无双2——30
游戏研究所：侍——31
游戏研究所：梦幻之星网络版V2——32
科普园地：GBA游戏汉化作者访谈——40
科普园地：识别GBA卡带记忆方式——42
科普园地：PS2购买指南——43
格斗天书：VF4基本攻略——44
游戏文学：自由之子——49
攻略人行道：超级马里奥A2——56
闯关族的家——64
攻略人行道：东京魔人学院外法帖——78
攻略人行道：龙战士——82
秘技天地——86
龙哥热线——93
游戏点评——96
游戏点评：XBOX在我们的眼中——99
游戏点评：游戏与电影——100
游戏文学：白夜——101
2002年4月游戏发售表——104
电新直击——105
电新直击：生化危机——106
电新直击：死或生3——107
电新直击：XBOX游戏特辑——108
电新直击：PS2游戏特辑——109
编辑点评——110
业界名人访谈录vol.2 铃木裕的世界——113
大墙画廊 vol.61——114
游戏研究所：合金装备2——116
无双报道：丛云——118
无双报道：格拉姆特娜特的炼金术士——120
无双报道：电脑战机——122
无双报道：AUTO MODELLISTA——124
无双报道：合金弹头4——125
游戏新作情报——126
游戏古玩街——128

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：(010) 64472177
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL: vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

制作「TOHEART」和「漫画PARTY」的AQUAPLUS公司为XBOX



贸易都市艾斯贝兰萨的魔法师兼万事通
泰娜莱莎为保护市民们的安危挺身而出。

读者们非常陌生的AQUAPLUS公司首次在游戏机上推出作品，这也许是该公司在XBOX上尝试开拓新市场的举措！？这款引人注目的原创作品是一个以少女魔法师为主人公的动作RPG！本刊在此对这部即将发售的作品进行了紧急报道。

——就这样，一个小小的大冒险拉开了序幕。

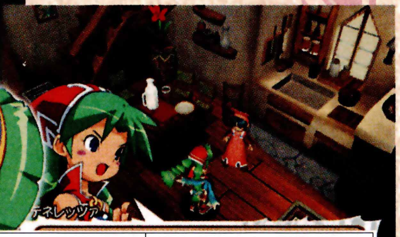
这是充满朦胧与幻想的动作RPG！

本作的游戏画面与设定原画氛围相近，色彩十分柔和，是引人注目的焦点。对该公司来说，这部作品也是第一部采用了3D多边形技术的力作。如果想知道这部作品的动向，敬请各位期待本刊今后的报道！



快步疾奔的样子好可爱，主人公泰娜莱莎是个充满朝气的女孩子。

也许很多朋友对AQUAPLUS公司很陌生，但是通过这部作品大家就会看到AQUAPLUS在游戏制作方面的实力。这是一款带有浓厚日本风格的动作RPG，意在帮助微软XBOX攻破日本市场的壁垒。作为AQUAPLUS在游戏机上推出的首部作品，制作人在企划方面动了很多脑筋，一些绝妙的好点子在游戏中得以实施。制作小组相信玩家在拿到这款游戏后就会了解他们的良苦用心。好了，下面就请大家跟随本刊一起来进入泰娜莱莎的世界。



XB	厂商：AQUAPLUS	推出日：2002年夏
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

泰娜莱莎 TENEREZZA

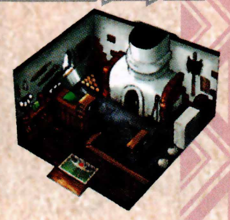
制作的原创游戏发表!

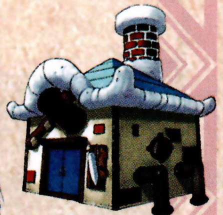


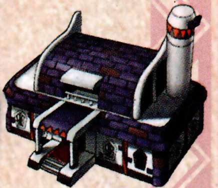
※ 街道场景的设定原画



这就是根据细致的设定原画制作的艾斯贝兰萨的街道场景，画面远处的建筑物是被称之为“合成屋”的奇异商店（详细情况不明），大概是合成道具的场所吧。





泰娜莱莎是怎样的女孩子？



与居民的对话也是一种乐趣，看样子泰娜正在物色新鲜的蔬菜?

自称“世界第一魔法师”的泰娜莱莎是个朝气蓬勃的活泼女孩，她在贸易都市艾斯贝兰萨经营着一家全职魔法事务所。虽然“世界第一”之说无从考证，但是在当地她的魔法才能确实有目共睹，魔法事务所的业务也因此蒸蒸日上。





虽然洛萝的个头儿不起眼，但她却是被称为“森林主人”的实力派人物。泰娜莱莎在冒险的途中和她相遇，随后因为交谈言谈投机而结成好友，此后便形影不离。仔细看看右上方的图片，你会发现伴随在泰娜莱莎左右的身影……



刊登两张重要人物（据推测）的特写，他们与泰娜莱莎的关系现在还不明朗，弗欧莉看上去好像是个魔法师。

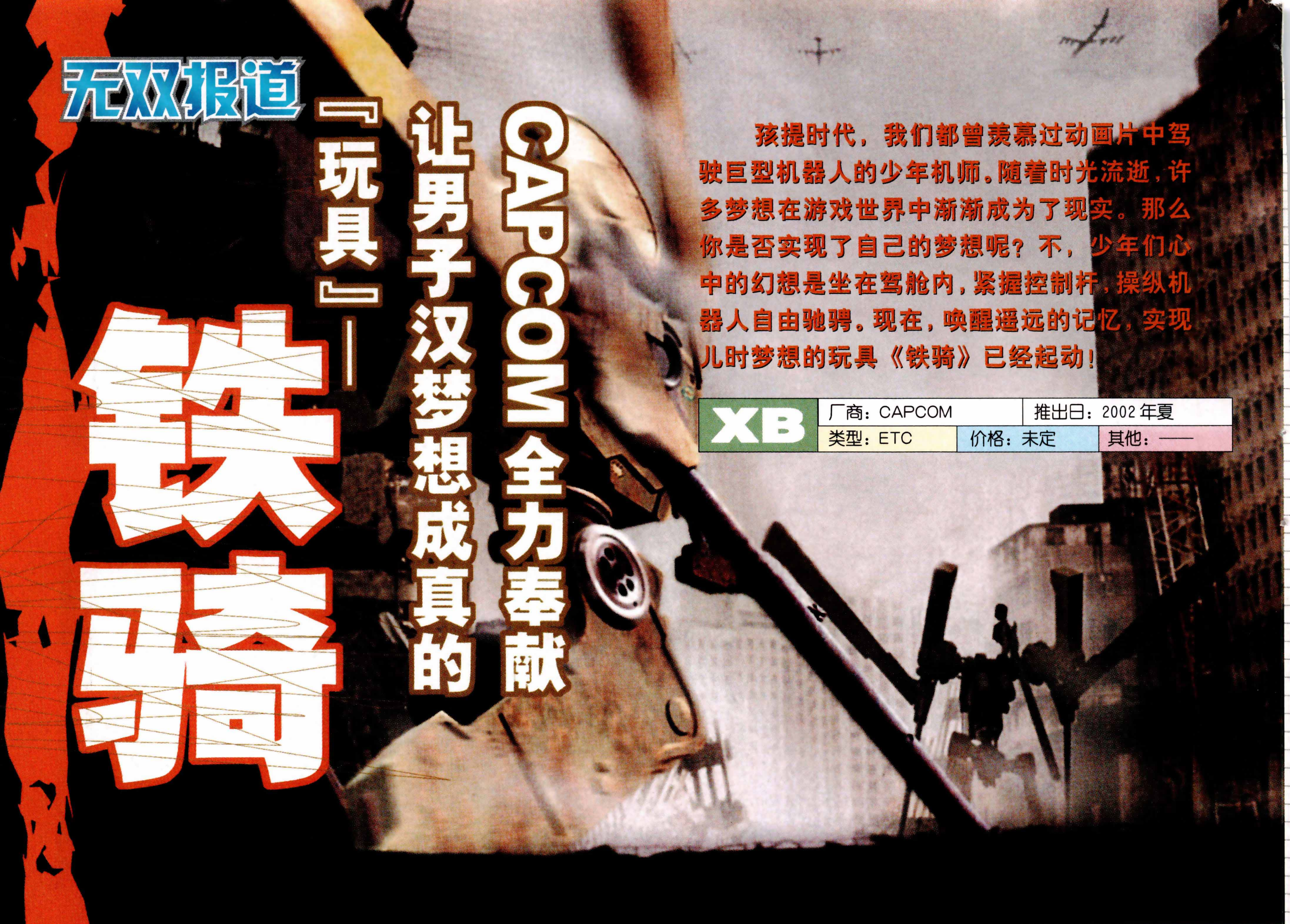
这出事了!

城里的冒险者下落不明吗?

经营全职事务所的泰娜莱莎，接受委托前往营救下落不明的冒险者时，发现怪兽大量繁殖。为了防止怪兽威胁到艾斯贝兰萨市民的安全，总统委任泰娜莱莎消灭怪兽，由此展开了冒险之旅。泰娜不会轻易认输的哦!



泰娜莱莎正在用魔法攻击怪物（岩石巨人），看来她并没有装备刀剑之类的武器，也许主要的攻击手段只有魔法……以上纯属推测!



铁骑

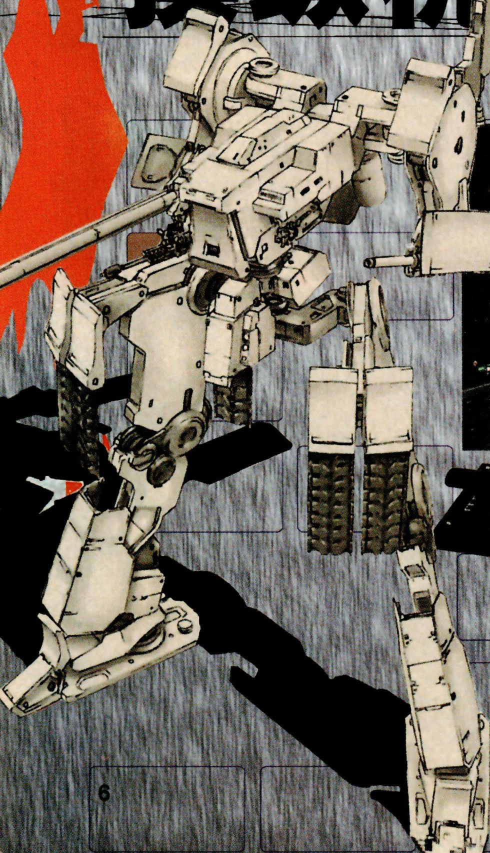
CAPCOM全力奉献 让男子汉梦想成真的『玩具』——

孩提时代，我们都曾羡慕过动画片中驾驶巨型机器人的少年机师。随着时光流逝，许多梦想在游戏世界中渐渐成为了现实。那么你是否实现了自己的梦想呢？不，少年们心中的幻想是坐在驾舱内，紧握控制杆，操纵机器人自由驰骋。现在，唤醒遥远的记忆，实现儿时梦想的玩具《铁骑》已经起动！

XB	厂商：CAPCOM		推出日：2002年夏
	类型：ETC	价格：未定	其他：——

操纵机器人的梦想——

为《铁骑》专门研制的控制机台是这样的



画面和操作结合的丝丝入扣！

本作是一部极为注重“操作感”的特殊游戏，下图中的专用操纵杆与游戏内容是密不可分的。仔细看下图你会发现，这种专用操纵杆上有40多个按键，与一般游戏的操作方式截然不同。游戏画面中的仪表并不是装饰品，它将为操纵VT（自机）提供机会，并获取珍贵的情报。最有趣的地方在于，玩家操纵机器人做出的每一个动作都会在屏幕上直接反映出来，这也是制作组不认为《铁骑》是“游戏”，而把它称为“玩具”的原因所在。



上图就是游戏的专用操纵杆。虽然还在开发中，但是我们可以发现按键也是用发光的LED做的。玩家不仅要看屏幕，对操纵杆上的信息也不能忽视。

自己的房间竟然成为了驾驶舱!!



右图为我们示范了操纵杆的使用方法。与远处的XBOX比较一下，你就大致了解操纵杆的大小了。除此之外，游戏者脚下还有三个踏板，看来要享受本作的乐趣，除了XBOX以外，你还要准备足够的空间安置其它外设。

WORLD & DESIGN

具有专业精神的机器人设定

“机器人”一词可谓包罗万象，有的机器人神通广大，使用激光武器、能量防护罩犹如小菜一碟；也有的就比较普通，只不过是战车、战斗服的强化形态而已。CAPCOM的“铁骑”这部作品重视真实的操作，而且还配置了专用操纵杆，从这层意义上讲，“铁骑”是一部高度追求真实性的作品。主人公搭乘的机体是通称为VT（直立战车）的步行式战车。因此，在设计机器人的时候，最注重的是如何最大限度地减少正面的受创面积，有效地保护薄弱的关节部位，所以要优先确保高机动力，实现低重心。可以说VT就是现代战车的进化版。

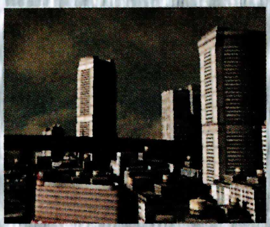


我军主力VT 迪萨达

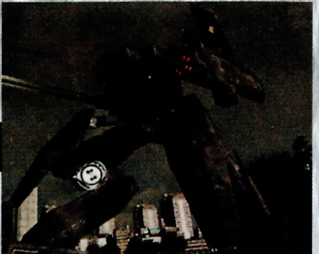
我军势力被称为环太平洋机构军，主力VT为迪萨达，这也是玩家最初驾驶的机型。此外似乎还有轻量型、重火力型等机体，在游戏中可以换乘其它机型!?

Dicider





首都“新奉天”。战场主要在港口和驻屯地，照理说在根据地的决战应该意味着战争已经临近结束才对?



近未来的战场

本作世界观设定在80年后的近未来。除VT外，直升机和战舰等武器也会登场。其实VT只是某些现代武器的进化形态，既不能飞也不能跳，正如它的名字一样，基本上可以看作一部直立型战车，是一种很普通的武器。



敌军主力VT 斯卡费斯

敌军也拥有战车、直升机等兵种。与我军一样，敌军的VT也会出场。关于它们的能力现在还不明朗，不过既然是同种武器，应该和我军没有太大差异。

Scare face

「铁骑」让你如愿以偿

STAFF INTERVIEW

《铁骑》是由《生化危机》系列中大家非常熟悉的三上真司领衔的第四开发部制作的。但是提出游戏企划的却是公司外部的人员，记者就此采访了两位游戏的主创人员，请他们谈谈事情的前因后果，以及对本游戏的感想。

空前绝后

项目就是这样开始启动的



CAPCOM第四开发部
「铁骑」的主要制作人
稻叶敦志

ATSUSHI INABA

介绍“BLACK BLACK-BURABURA”时曾登场的稻叶氏，据说他担任本作的制作人是因为上了三上先生的当（笑）。代表作：《生化危机·代号维罗尼卡完全版》、《逆转裁判》等。



「铁骑」监制
河野一二三

HIFUMI KOHNO

河野氏原就职于HUMAN公司，是HUMAN公司著名的游戏监制，现任“NUDE MAKER”制作组负责人。其代表作有：《钟楼》系列、《猫侍》、《御神乐少女侦探团》等。

「我本以为这个企划根本不能实现」（河野）

——这么说来，是河野先生把《铁骑》的提案带进了CAPCOM公司?

河野■没错，我离开HUMAN公司后，一天在街上闲逛的时候，三上先生竟然给我手机打来了电话。由于我当时根本没有见过他，所以接到他的电话感到很意外（笑）。他向我询问“有什么游戏提案”，于是我就拿了几份企划书去找他。不过那几份提案都没什么太大的意思，三上先生觉得“没劲”，就一口否决了。接着，他又让我找点更有意思的选题，这回我也就不客气了，我对他说：“我早就有一个想法，想做一个用50个按键操作的机器人游戏。不过，制作起来一定有很多问题，恐怕很难实现。”可是三上的回答让我非常吃惊，他说：“OK！我就是要做这样的游戏。”于是事情就这样决定了（笑）。

——那是什么时候的事情呢?

稻叶■开发工作大概是在2000年6月左右确定的，只不过当时我们只有一个概念——就是制作一个是用50个按键操作的机器人游戏。由于当时连制作时间和成本都没有考虑，所以游戏平台就更别提了。反正我和三上还有河野都觉得这个项目很有意思，于是就先做着试试看，至于以后的事情，还是以后再说吧（笑）。

巨人的德心

你也能够成为巨人

漫游巴尔多岛就是一种幸福？

GC	厂商：任天堂		发售日：2002.3.14
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

世界上真的有巨人存在吗？在印度、北欧、中国和日本，都有关于巨人的传说。根据近年的研究，科学家发现身体的大小完全有可能随着大气的成份发生变化。那么，在遥远的过去，也许会存在和恐龙一样巨大身躯的巨人……不、不会的，这简直不可思议。

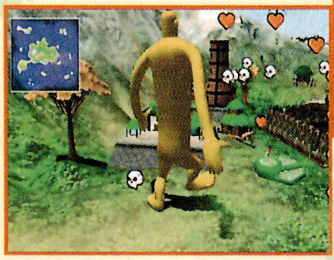
在游戏《巨人德心》中玩家将扮演巨人，在巴尔多岛四处漫游。虽说是巨人，但刚出生的时候身体并非多么巨大。当岛上的居民对巨人表示感谢或是喜爱时，巨人就会得到红心，当居民憎恨巨人或是悲伤的时候，巨人就会得到骷髅。只要收集到了一定的红心或是骷髅，巨人的身体就会变得更加高大，力量也会不断增强。



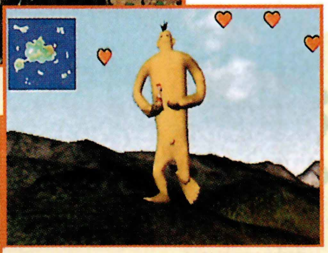
只要按一个键，你就能从黄色的“德心”变身成为红色的“邪心”，不愧是亦神亦魔的巨人。

成为受人们崇拜的神还是被人诅咒的恶魔呢……

岛上的居民会对巨人提出种种请求，如果你帮助居民开垦土地，那么他们就会在那里安居乐业，随着村子的发展，说不定村民们会修建纪念碑。不过重要的是，游戏的目的并不一定是帮助居民建设村庄，你完全可以破坏人们辛辛苦苦修建的建筑物，即使你惹得天怒人怨，巨人的身体也一样会不断成长。到底是正是邪全凭玩家的心意。



巨人身体成长后，不仅力量会增大，行动也会更加方便。不过，说不定也会因此踩死米粒般大小的村民。



踩踏地面改造地形，或是用双手搬运居民和树木都是巨人的能力，玩家一定要善加利用哦！

请关注巨人的一天

扮演巨人的玩家可以做各种各样的事情，不过最有趣的还是和岛上居民进行交流。接下来就让我们追踪一下巨人一天的生活吧。

随着太阳的升起，巨人出现在巴尔多岛上。一直以来，巨人与岛上居民相处得很融洽，因此，一见到巨人的身影，人们便欢呼雀跃，红心漫天飞舞，眨眼间巨人就长大了一圈。顺便介绍一下，岛上居民共分为4个种族，不同的种族可以根据衣服的颜色确认。每个种族都有自己的个性，喜好和建筑物的样式也各不相同。仔细看看，你会发现村子中央有一座神秘的纪念碑，不同种族与文化的居民建造的纪念碑也是不同的。

在帮助岛民搬运木材之后，让我们来观察一下人们的生活。居民们的行动方式千姿百态，欣赏他们的日常活动也是一件乐事。有的人在工作（土木建筑），有的人在宰牛吃肉，有的人在跳舞，也有人在野地里呼呼大睡，实在是多姿多彩，千奇百怪。我们来到附近的一个小岛，突然发现眼前有一朵粉红色的小花，巨人想起来有个岛民正在寻找鲜花。那么我们做个顺水人情，把鲜花送给那个岛民吧。

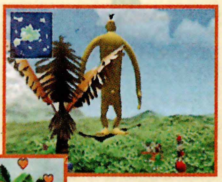


岛民会记得前一任巨人。因此前任巨人在岛上的一举一动会影响岛民对新生巨人的态度。



巨人身后的棕色建筑就是纪念碑（请注意上图），收集各种各样的纪念碑也是游戏的乐趣之一。





岛民们真是多才多艺，踩球、呼拉圈、舞蹈样样精通。

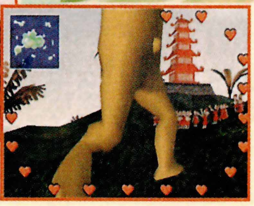


海上的小岛突然长出了鲜花，如果把这朵花送给岛民……巨人又得到红心了。

大约30分钟之后，巴尔多岛上的一天终于结束了。太阳落山后，巨人会站在原地一动不动，就此消失在黑暗中，这称为“入灭”。第二天，将会有新的巨人诞生。入灭后屏幕上将会显示对巨人的评分，比如巨人走过的步数、抱过的人数等等。这些数字不仅项目繁多，而且充满了迷团。按照自己的方式诠释这些数字，也是本游戏的乐趣之一。不过，对数字过于执著也没什么意思。正如岛民的生活一样，有人整天玩乐，有人却只知道专心工作，巨人也要懂得自由自在地生活，追寻自己的梦想。

在这个古怪的海岛上，连巨人都有，还有什么怪事不会出现呢。大雨、火灾、龙卷风等各种各样的天灾随时都有可能袭击村庄，摧毁一切建筑物，令人非常不安。巨人当然不会眼睁睁地看着这些灾祸横行，你完全可以助人们一臂之力。与此同时，巨人有时也会给人们带来天灾。特别是巨人的身体过大时，行动将会变得很笨重，一不小心就会踩到岛上的居民或建筑。当变身成血红的邪心时，巨人更会将岛民送进恐怖的深渊。





早已对巨人“入灭”习以为常的人们挥手目送巨人。仰望星空俯视村落，让我们反思一下一天的行动吧。

顺便提一句，巨人肚子上圆圆的突起物，是介于肚脐眼和生殖器之间的器官。



按下Γ键，巨人就会变身为邪心，你可以用拳头，跳跃或是冲击波毁灭村庄。



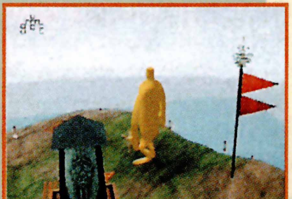
如果想保护村庄免遭大火吞噬，可以在地面挖出池塘和小河阻止火势蔓延。

64DD版的《巨人德心》是怎样的游戏？

任天堂开设的会员制服务LANDNET是以64DD为核心展开的。64DD是N64专用的磁盘驱动器，用于扩展N64性能，不过市面的销量很小。《巨人德心》1代就是在这部梦幻主机上发售的。由于在游戏中巨人会不断改变海岛的形状，这需要大容量的记忆装置来保存数据，所以具有读写功能的N64DD才有了用武之地。这部作品在《PIKMIN》（注：宫本茂制作的GC游戏）之后发售，让人感触颇多。



64DD版的画面，建筑物和岛民的画质与GC版相比显得粗糙许多。



无法表现远方的物体，这就是64DD和GC的机能差别吗？

无双报道

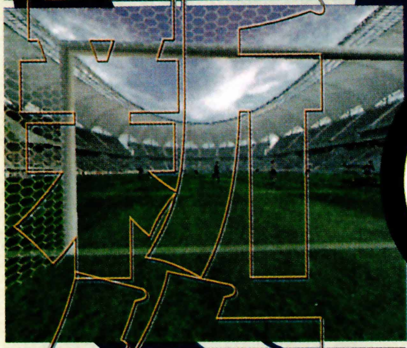
一切努力都是为了2002年!!















2002年的「WE」将以崭新的姿态登场。

WORLD SOCCER

Winning Eleven 6

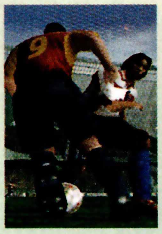






1998[illegible]史的一记冷射令日本足球迈出了走向世界的[illegible]同年，在游戏业“胜利11人3”也创造了一个[illegible]，这款实况足球系列的第3部作品创造了爆炸性的[illegible]记录,游戏中贴近真实足球比赛的游戏性受到了玩家的欢迎。此后，本系列每一部作品发售，都得到了广大拥护者的支持。在崭新的2002年里，日本将举办世界杯，而全新制作的《胜利11人6》也将在以焕然一新的姿态展现在WE迷面前，我相信它一定会缔造一个新的传说!!

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002.4.25
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——







那2首QUEEN的名曲——

「WE WILL ROCK YOU」「WE ARE THE CHAMPION」

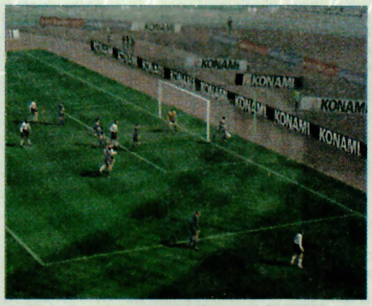
两支歌曲穿插在游戏之中!!



据闻，由已故著名歌手布莱蒂所演唱的名曲“WE WILL ROCK YOU”和“WE ARE THE CHAMPION”将收录在游戏中。这两支曲子经常在广告中播放，相信大家对此都不陌生。长达2分钟的片头动画将在QUEEN名曲的伴奏下一展风姿，绝对精彩!! 这可是WE历史上前所未有的突破，诸位WE迷千万不要错过!

这就是接近完成的《WE6》的画面，虽然从表面上看与前作没有太大差异，但是开发人员对选手动作做了相当大的调整，并且追加了不少新动作。





本系列一直追求足球运行轨迹的真实感，再现真实比赛中复杂多变的战术理念。当然6代中也将继承这些特点，并将操作感进一步调整。

本作的形象选手花落谁家！？

前作中的形象选手是横滨F·马利诺斯队的中村俊辅，而本作的形象选手据说已经敲定由其他足球运动员担纲。不过现在还不能公开他的名字，大家不妨放任膨胀的好奇心，预测一下这个神秘人物究竟是谁！！

游戏画面质量的提高不必多说，最令人期待的是系统上的强化。顺便说一句，本作对应PS专用硬盘，如果使用硬盘游戏运行将会更为舒适。





实现新飞跃为己任!!

初学者同样可以轻松入手的新模式登场!!

“胜利11人”系列的最新作终于发表了！6代在秉承前作基本游戏性的基础上，对人物的动作进行了修正和追加，并且对各个游戏模式进行了系统重建工作，它将作为一部全新制作的作品展现在诸位眼前。

实况转播部分一如既往由约翰·卡比拉担任，而解说方面则起用了原日本职业联赛、现著名足球节目的主持人中西哲生。两人充满激情的热烈解说，一定会令比赛锦上添花，远超前作。不仅如此，为了使初学者也能够体会游戏的乐趣，制作组进行了新的尝试，将训练模式改造成了几个迷你游戏。

长久以来，在实况足球系列的操作难度前裹足不前的玩家，这次完全可以从这个模式中轻松上手。当然作为WE高手也可以实现更加高超、更为真实的战术配合（不知对二过一的设定有何调整），踢出自己的风格和球队的风格。最后，恭祝各位WE迷联赛愉快。

《WE6》的内容更具深度

除了变身为迷你游戏的训练模式之外，《WE6》的超级联赛模式中还追加了全新要素，令游戏内容更加丰富。所以，尽管游戏中并没有增加新模式，但是各种设定都魅力十足。甚至可以说，游戏的每个模式都达到了炉火纯青！





虽然现阶段没有追加新模式，但是每个模式都焕然一新。

FREEKICK SHOOT

在训练模式下，玩家可以从球队中选择自己感兴趣的选手挑战迷你游戏。进行任意球训练时，玩家必须瞄准球门内的靶子射门，命中的位置与靶子越近得分越高。



考验任意球的迷你游戏，飞越人墙直指球门。









沿着球场上的箭头带球，速度是胜利的关键，这是必须掌握的技巧。

DRIBBLE

这个迷你游戏是让玩家根据球场上箭头指示的方向带球，我们推测，带球攻门时间的长短可能会决定玩家的得分。不过最值得关注的还是传闻中游戏里增加的新型评分系统。

关于超级联赛模式与参赛国的情报本刊将在今后进行报道!! GO!

游戏和原创video

由4全部卷组成的壮大叙事诗登场

进入贞本义行的世界

感染扩大 .hack

http://www.hack.channel.or.jp

贞本义行×伊藤和典×真下耕一



Hack 感染扩大 Vol.1

最近，BANDAI发表了一款有着漫画感觉，由4卷故事构成的长篇RPG。下面就让我们先睹为快，进入《.hack》的世界看个究竟！

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002年6	
	类型：RPG	价格：5800日元	人设：贞本义行

作为BANDAI的重大企划，《.hack》有着非常抢眼的制作阵容。角色设定由贞本义行担当，剧本设定由伊藤和典任负责，动画监督则由真下耕一担任。（本页右下方由以上三位大腕的简介）以GAME + Original Video（以下简称OVA）、漫画 + DVD作为核心，展开了一幕跨媒介的精彩故事!!

下面要为大家介绍的是准备在PS2上发售的游戏 + OVA版。《.hack》的游戏 + OVA版将把RPG的DVD与动画的DVD合二为一，也就是把两种不同的媒体捆绑发售。这可说是PS2发售以来，游戏与DVD播放机能融合得最紧密的一次了。而且价格也只有空前的5800日元（约合人民币360元）！各位喜欢贞本义行的朋友们是否已经心动了呢？

《.hack》的世界和故事

GAME OVA

在依存于网络的近未来世界，"The world"作为网络全面解禁后的首款在线游戏，成为了全世界2000万名玩家共同拥有的广大虚幻空间。那里隐藏着已故制作者作为"知性摇篮"的两个——"阿乌拉"和"摩路加那·模式·贡"秘密的存在着。在不被重视的阴暗角落里，神奇的力量正在迅速发展着，就在这样一种形势下，新类型的玩家诞生了……

壮大的『.hack』重案企划

《.hack》的最初构思只是作为单纯的游戏，但是三位著名制作人描绘的故事实在太壮大了，根本无法完全收录在游戏中，结果便扩展到了OVA、电视动画以及漫画的领域。剧本中的"游戏世界"和与之平行的"现行世界"被收录在了OVA中，之间的小插曲被归纳到了电视动画，而游戏以后的时代则将以漫画的形式出现。不仅如此，在广播、杂志以及互联网上都有本作的身影。从如此跨媒介的大规模来看，《.Hack》可谓壮大的叙事诗！！

电视动画

《.hack//SIGN》

从4月起在东京电视台上播出，开发商为百岱Video。故事设定较游戏中的时间要早上一至二年。从2007年12月，全世界2000万人参与的在线游戏《The World》发售开始。

2,3年后

PLAYSTATION2(GAME + OVA)

PS2版将游戏与OVA版同捆发售，并分为四个部分，6月份发售第一部《感染扩大》，之后依次是《恶性变异》、《侵食污染》和《绝对包围》。

GAME	Vol.1 感染扩大	Vol.2 恶性变异	Vol.3 侵食污染	Vol.4 绝对包围
OVA	リミナリティVol.1 in case of MINASE,MAI	リミナリティVol.2 in case of AIHARA,Yuki	リミナリティVol.3 in case of TOHNO,Kyoko	リミナリティVol.4 Trismegistos/トリスメギストス

?年后

漫画

《.hack//黄昏的腕轮传说》

漫画版正在月刊杂志上连载，内容是『游戏版 + OVA』之后的故事。已经成为传说的《.hack》事件到底怎样了呢？各位敬请期待。

集结三大制作人

贞本义行 角色设计

代表作是被称为"社会现象"的《新世纪福音战士》，并在《王立宇宙军》、《不可思议之海的娜迪亚》等作品中担任角色设定和原画监督。另外，贞本义行的插曲也很受欢迎。他是一位跨时代的具有革命性的艺术家。

伊藤和典 故事脚本

曾与押守井监督合作的《福星小子》和《机动警察》引起轰动，而《魔法天使》、《相聚一刻》和写实电影《ガメラ》也同样受人瞩目。这些成绩造就了这位跨越作品与商品界限的超级大腕。

真下耕一 动画监督

无论是重视故事性的《罗宾福特的大冒险》、《波波罗克洛易斯物语》，还是以话剧为看点的《无责任船长泰勒》，以及画风新奇的《EATMAN》和《NOIR》，都大受欢迎。真下耕一是一位敢于挑战自己的大牌制作人。

游戏版的主人公“凯特”

在PS2版《.hack》中，虚构网络游戏事件将以RPG来表现，现实世界的故事则由OVA来描绘。游戏里，现实世界中的14岁少年在《The world》中操纵主人公“凯特”冒险。凯特后来结识了一名同校的朋友“奥路卡”，但是奥路卡被存在于游戏内的怪物击倒……为了找出袭击奥路卡的凶手，凯特继续在《The world》中冒险。此后他遇到了谜之白衣少女“阿乌拉”，并从她那里得到了“因斯特鲁之书”，学会了特殊能力。原来这种力量就是令奥路卡陷入混沌的根源……



←世界崩溃时会有令人意想不到的事情发生。

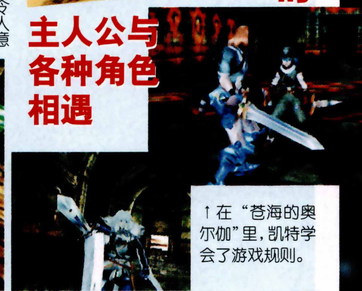
游戏中的凯特

主人公与各种角色相遇





↑奥路卡被突然转送到了一个叫艾莉亚的地方，在那里，他从白衣少女那得到了神秘物品。



↑在“苍海的奥尔伽”里，凯特学会了游戏规则。

与巴鲁姆索克的首次相遇





↑天空中的赫尔对凯特的行动了如指掌。她有什么企图呢？

由虚幻与现实交织的冒险

贞本义行的设定原画



主人公凯特

—轻装双剑士。手持的双剑中藏有神秘力量，在被称为勇者的同时，也被视为寻觅者。凯特的实力是随着故事的推进逐步被启发的。

赫尔巴

↑这是普通制作者做不出来的角色，实力的强大程度是常人难以想象的……。

阿乌拉

↓十二、三岁的少女。在《The world》中担任守护者，在虚拟世界中有着举足轻重的作用。

OVA版的主人公“水无濑舞”

OVA中，现实世界的14岁少女“水无濑舞”是主人公。她在与游戏研究部的“香住智成”一起玩《The world》时失去了意识。舞虽然逐渐清醒了，但是智成仍然昏迷着……对于此事，《The world》的销售商“CC社”置若罔闻。另一方面，中年男子“德冈纯一郎”频繁与舞接触，并承诺会协助舞追查CC社。



湘原有纪

主人公 水无濑舞

←由于《The World》异变，少女被卷入其中。45分钟的悬疑片就此展开。

远野京子

德冈纯一郎

BT

司

昂

咪咪露

贝亚



←昏迷的舞和智成被救护车送往医院……



↑在世界各地都有同样的事件发生。

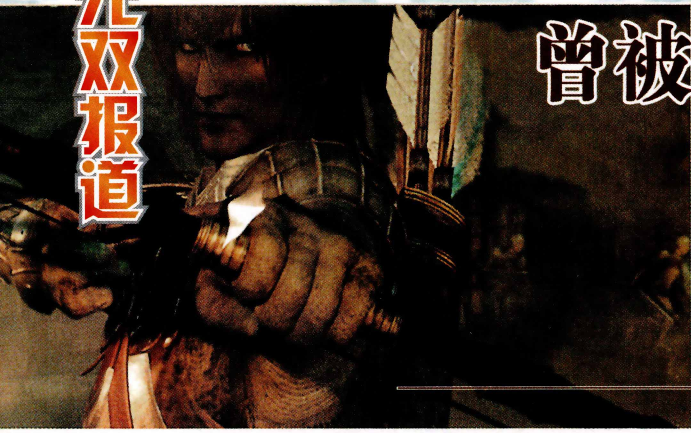
《The World》中藏有什么秘密呢？



古怪的男人 德冈纯一郎

无双报道

过去，整个巴纳迪尔大陆曾被战火所覆盖——

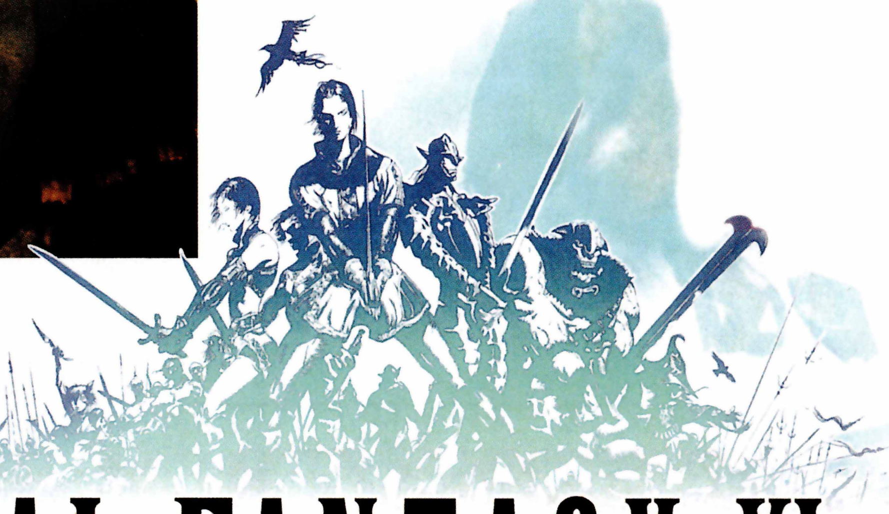


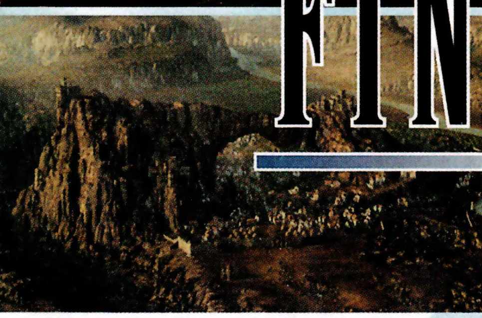


——今天、黑暗再次降临整个世界







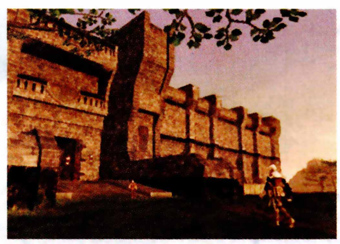




FINAL FANTASY® XI ONLINE

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.5.18
	类型：网络RPG	价格：7800日元	包月费：1280日元

一直以来，本刊的报道都是以“β测试版”为中心进行的，不过这次我们终于可以揭开完成版的神秘面纱，为大家详细地介绍一下“水晶”以及“道具合成”系统。附带说一句，本页中的图片全部来自首次公开的游戏开场动画。



出发吧、勇敢的水晶战士们！

水晶的属性和效力

水晶是一种纯净的能量结晶体，共分为炎、水、土、风、冰、雷、光、暗8种属性。每种属性的水晶都蕴藏着不同的能量……比如燃烧、溶解、结合、切削、凝固、分解、再生、腐败等等，这称为水晶的属性。下表对各种属性作了一个总结。只要释放这些水晶中潜藏的能量，就能够发挥出各种各样的效力。合成道具的时候，也需要水晶的力量。





↑8种水晶的颜色和效力各不相同。炎、水、土、风这4种水晶一般说来比较容易得到，而冰、雷、光、暗这4种则很难到手，因此相当珍贵。

巧妙的利用水晶合成道具

只要施术者将其它道具与水晶合成，水晶就会释放出隐藏的能量，属性不同，其效力也不相同，因此物质结构的变换以及融合的方式也千变万化。通过合成，施术者可以将原材料转化为自己所需要的其它道具。右边的图表就是道具合成的例子。比如用蜂刺（棍棒替代物）刺穿大马哈鱼（鱼类），然后再撒上登古尔夫岩盐，最后利用炎之水晶的燃烧属性进行熏烤，一道鲜美的烤大马哈鱼就出炉了。

释放隐藏在水晶中的能量合成道具



道具合成技能有等级之分

道具合成的成功率与合成技能息息相关，只有不断进行各种尝试，技能级别才会上升。在技能级别上升之后，不仅会提高成功率，有时还会合成出令人意想不到的珍品。此外，合成技能的种类也相当丰富，它们分别用于合成不同的材料。在合成道具的过程中，有时会用到数种不同种类的合成技能。



←一旦合成道具失败，用于合成的原材料和水晶便会消失（似乎也有例外）。所以如何获得更多的原材料就变得至关重要。

等级不同将会得到不同的称号

在合成技能升级的过程中，游戏者将获得不同的称号，比如外行→见习→学徒等等。合成技能的种类也多种多样，包括冶炼、裁缝、炼金术等。每种技能都有独立的级别。

实例·合金技能

级别1→外行
级别2→见习
级别3→徒弟
级别4→袭名
⋮

合成方式名	能够加工的原材料种类	合成用品举例
锻冶	精炼的金属、制造金属制品等	金属、斧、铠等
裁缝	精制的布料、制造布制品等	服装、帽子、披肩等
炼金术	精制药品、精制贵重金属等	暗器、科学制品等
木工	加工木材、制作木制品等	乐器、盾、家具等
雕金	加工宝石、武器的改造等	宝石、指环、宝剑等
皮细工	加工皮革、制作皮革制品等	鞋子、皮带、纸张等

“电新”中FF11的影像

这次《电玩新势力》中的FFXI影像是完成版中的，不但游戏界面发生了很大变化，就连整个游戏流程中的重要宝物的性质都改变了。在β版中我们只能得到炎之水晶，而且使用之后也没有任何反应，不过成品版中的使用方法似乎相当多。游戏里的水晶共有8种，我们可以假设某些水晶只会出现在特定的场所，比如土之水晶只有在温塔斯周边才能得到。如果没猜错的话，那么只要把用土之水晶加工的道具倾销给来自圣多利亚、巴斯托克的家伙，就能大赚一笔了。



充满个性新角色与壮大的世界逐个公开！





DISNEY SQUARESOFT



KINGDOM HEARTS

王国之心

这回我们将为大家送上《王国之心》的最新内容，包括《最终幻想7》主人公克劳德在内的许多新角色将在本次公开！

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.3.28
	类型：RPG	价格：6800日元	主题歌：宇多田光

《FF7》的主人公克劳德登场！他将扮演怎样的角色呢？

作为第八位加盟本作的FF角色，7代的主人公克劳德也登场了。不过现在还不清楚他与哈迪斯之间到底存在着怎样的关系。从公布的原画看，克劳德的装扮与7代中基本相同，忧郁的眼神、消瘦的面容、巨大的刀……依旧很酷啊！





外表虽未变化，但背部出现了一对翅膀。





惯使身长大剑的克劳德从不与别人结伙，就像孤狼一样独来独往。从上面的照片可以看出，他与索拉哈迪斯正在用骰子对峙!? 他难道是为了复活艾莉斯才决心与死神交易的吗？

CLOUD 克劳德

NEW BATTLE SYSTEM 钥匙刃的构成与首饰

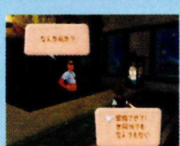
关于战斗装备品的情报有两条。首先是和Heartless战斗时，索拉的武器钥匙刃可以借助特殊零件改变其形状和性能。此外与FF7类似的是，通过不同种类的首饰也可以提高耐久性、防御力等数值。(装备系统好像FF吗)





钥匙刃

非战斗状态，钥匙刃的形态会随周围状况而改变，这是很酷的设定。





首饰

注意了，别忘了在希德的店中可以购买到丰富的首饰。



NEW WORLD

美丽的深海世界阿特兰提卡

<Prologue>

——向迪斯尼城堡出发前。
在海底世界，德那尔多和古菲正在对某件事进行确认。
“决不能让城外的人知道我们是从别的世界来的。”

“为了遵守各自的规矩”——
就是这样，每个世界都各自独立，外面的事情什么都不知道。

于是，为了遵守秩序——
从其它世界来的德那多尔和古菲有必要隐藏自己的真正身份，更不能干涉这个世界中的任何事情。

「Atlantica」

位于大洋底的美丽世界。
这里被人鱼王托林顿统治着，居民过着安定的生活。

为了不暴露真正身份，索拉他们变成海底居民的模样。
走近发现了3个人影——人鱼少女阿丽艾尔也在其中。
旁边的是监护人赛巴斯枪和阿丽艾尔的好友弗兰达。

这时，就好像是为了鉴证什么事情一样，
哈特莱斯出现了。
“不行!不能让他们前往宫殿!”

索拉他们就在海底宫殿，他们是多么向往外面的世界……
但是，却有人企图利用他们兴风作浪。

向往外面世界的阿丽艾尔登场

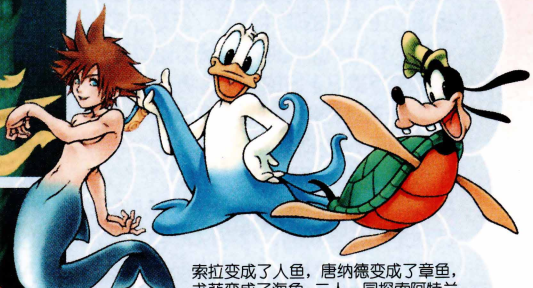
这里我们要介绍的是海底世界“阿特兰提卡”。阿特兰提卡与其它的世界不同，设定全为海洋景物。主人公索拉他们为了不引起当地人的注意，变身成了海洋生物(样子很怪！)。他们一伙与人鱼少女阿丽艾尔相遇后会发生怎样的故事呢？好期待啊。







变成海洋居民的索拉一行人



索拉变成了人鱼，唐纳德变成了章鱼，戈菲变成了海龟，三人一同探索阿特兰提卡。唐纳叔叔的模样很值得一看哦！

企图利用阿丽艾尔好奇心干坏事的阿斯拉

魔女阿斯拉是阿特兰提卡的反面角色。本作中她企图接近对外界充满兴趣的阿丽艾尔，她会与阿丽艾尔缔结怎样的契约呢？而海王托林顿又会有何行动呢?看来这些问题只有等到游戏发售才能得到解答了。







阿斯拉

貌似章鱼的邪恶魔女。以前曾在王宫居住，由于性格太阴暗而被托林顿放逐，对于此事他一直怀恨在心。目前又在为了支配海洋而策划着什么。

URSULA



赛巴斯枪

受托林顿之命监护阿丽艾尔。本职是海洋王室的专属音乐家。

SEBASTIAN



赛巴斯枪对阿丽艾尔的擅自行竟然动束手无策，看来阿丽艾尔很倔强啊。



一见到索拉，阿丽艾尔竟然就断定他们来自外面的世界。为什么呢？



阿丽艾尔

海王托林顿的小女儿，拥有强烈好奇心和明媚大眼睛的人鱼公主，她对“外面的世界”拥有强烈的兴趣，喜爱收集外面世界的东西。

ARIEL

游戏新闻眼

NINTENDO SQUARE

3月9日，日经新闻以大篇幅报道了一则爆炸新闻，一时间在业界引起了轩然大波!!

离异五年后史克威尔重归任天堂怀抱!?

去年下半年，由于FF电影失利而陷入危机的史克威尔多次向任天堂表示了和解的意愿，但是均遭到了山内社长的坚决反对。此后，为了缓解公司财政压力，史克威尔接受了索尼投入的146亿日元。正当业界普遍认为其与任天堂之间的矛盾将永远难以调和的时候，曾被山内称为“绝对不可能”的事情竟然真的发生了。

本刊日本专讯　来自此间的消息表明，在经历了五年的离异生活之后，史克威尔与任天堂终于重新走到了一起。

日本经济新闻3月9日以大幅标题对此作了报道。据称，任天堂与史克威尔的再次合作是在3月8日达成协议的，双方协定由任天堂与史克威尔共同出资成立新软件公司，负责在任氏系列主机GBA和NGC上推出FF系列作品。

鉴于任天堂与史克威尔之间曾经有过的不和，加上史克威尔目前特殊的身份，使得该公司不适合以第三方软件商的名义直接加入任天堂的软件阵营。但是任天堂的山内溥社长于今年设立的、专为小型软件商投资的游戏开发基金“FOUND Q”却成为了双方重归于好的一块跳板：史克威尔首先出资490万日元，支持FF系列的剧情设计及导演之一河津秋敏【注】成立了新软件公司GAME DESIGNERS STUDIO，然后FOUND Q又向该软件公司注资510万日元，使其成为了任天堂控股、史克威尔参股的软件制作所。据悉，GAME DESIGNERS STUDIO目前的主要计划是制作全新的、可在NGC与GBA之间连动的FF作品，并预定在今年年中发售。公司目前有开发GBA软件的计划，但尚未考虑NGC。FF11、FF12等史克威尔主力软件的开发工作仍然以PS2为主力平台而展开。

目前SCEI官方并未对这个消息做出任何反映，有消息称，GAME DESIGNERS STUDIO将会把目前在日本播映的FF动画TV连续剧改变成GBA游戏，而玩家想要在NGC上看到FF11、FF12等所谓“真正的最终幻想”系列，现在还完全没有可能。



最终幻想将登陆GBA 日经报道令业界哗然

↑GBA有装机量，史克威尔有号召力，相信这次合作能够为双方带来良好的收益。





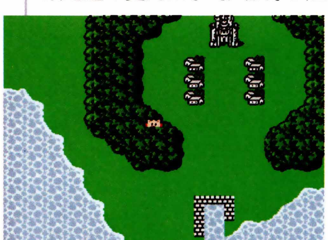


↑←史克威尔的媚眼战术最终还是奏效了。

GC的最终幻想令人期待

NEWS连接 本刊记者对于以上报道的看法

新闻中明确地提出了河津秋敏新成立的会社将会给NGC和GBA制作全新理念的“FF"作品，似乎在2002年E3大展前已将一直偏颇于PS2的天平向GC略略倾斜了一点。然而，无论谁都不会忘记史克威尔急切加入任天堂的商业目的，更不会忘记索尼这个史克威尔的大股东会出于什么思考默许招牌合作厂的它投。总之，在GC普及率未达到500万之前，这一切只是三方心照不宣的一个幌子罢了。新厂商的作品恐怕不会冠以“SQUARE”的名字，史克威尔的主流作品暂时也还只向最主流的平台——索尼的PS2输出罢了。



↑FC时代以点阵画面构成的FF!

（记者：SILENCE）

NEWS连接 史克威尔与任天堂之间的纠葛

史克威尔曾是任天堂最亲密的合作伙伴，在FC与SFC时代曾经发表大量优秀作品，但由于任天堂对软件商的要求过于苛刻，加上索尼的诱惑与品牌魅力，史克威尔于1996年彻底脱离任天堂，将FF等系列转移到PS系主机上，此举被视为任天堂次时代主机竞争失利的一个主要原因，史克威尔与任天堂之间的关系也由此彻底恶化。去年下半年史克威尔因严重的经济困难多次向任天堂表示了和解的意愿，但遭到了山内社长的坚决反对。而后，由于史克威尔接受了索尼的146亿日元，业界普遍认为其与任天堂之间的矛盾将永远难以调和，但3月9日的消息却使人大跌眼镜。对此，史克威尔的官方声明是：GAME DESIGNERS STUDIO是由河津秋敏个人出资51%、SQUARE出资49%成立的新会社，会社以开发“新类型”游戏为目的，故此接受了来自FOUND Q的经济援助，而“新类型”指那种并非“复刻版”或者“RE-MAKE”的游戏。

【注】：河津秋敏是史克威尔的董事之一，曾担任FF1、2的游戏设计；SaGa、SaGa2的导演兼剧本；浪漫SaGa系列的导演兼剧本；SaGa开拓者2的制片；以及Wild Card的导演兼设计。

SCOOP

日经公布厂商排名 KONAMI拔得头筹

本刊日本专讯　最近，日本经济新闻就“增长性”、“开发能力”和“社会性”等因素，对日本企业在去年的运作情况进行了排名，在前300家业界优秀公司中包含了7家游戏厂商（由于索尼并不是单纯的游戏公司，所以本刊没有得到相关数据），其中KOANMI的排名最高，居第13位，而后依序是BANDAI（第100位），第102位KOEI、第155位CAPCOM、第164位任天堂、第223位SEGA、第267位NAMCO。

另，在前两年排名靠前的史克威尔，由于去年FF电影失利在本次排名中名落孙山。

EVENT

游戏制作强中强 宫本茂再获大奖

本刊日本消息　奇才宫本茂的杰出创意再一次得到了业界的肯定。在本届由日本文化厅举办的“第五届媒体艺术节”上，由宫本大师开发的GC游戏《PIKMIN》荣获“数字艺术优秀奖”。

凭借马里奥等家喻户晓的游戏，宫本茂一手缔造了任天堂帝国的无限辉煌。自1990年至今，他在日本国内获得了九项大奖，这其中还不包括“E3终身成就奖”等海外奖项。

宫本茂在日本获奖情况

- 1990年　日本文化设计奖
- 1993年　日本软件大奖'92“MVP”
- 1996年　朝日数字娱乐大奖“家庭娱乐部门个人奖”
- 1997年　AMD 大奖'96“最佳制作监督奖”
- 1997年　第五届日本软件大奖“MVP”
- 1998年　第一届互动展会成果奖“展会荣誉奖”
- 1998年　第13届多媒体娱乐奖“MMCA会长奖”
- 1999年　第二届文化厅媒体艺术节“数字娱乐部门奖”
- 2002年　第五届文化厅媒体艺术节“数字娱乐部门奖”

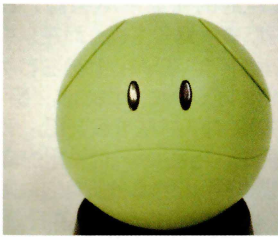
HARDWARE

机战宠物热销日本 玩具哈罗全面脱销

本刊日本专讯　由著名玩具厂商BANDAI制造，在机动战士高达中登场的宠物机器人哈罗的玩具版本日前在日本发售。

2月底的发售当日，首披出货的宠物哈罗被一抢而空。到了下午，所有模型专卖店门前的看板上都出现了“十分抱歉，哈罗无货”的字样。其人气之高令人咋舌。

玩具哈罗的直径为10CM，大小相当于原作设定的四分之一，非常适于摆放在书桌上。而且在装入电池后还可以听到在原作中担任哈罗声优的井上瑶小姐的原声配音。





憨纯可爱的哈罗

↑与原作相同，玩具哈罗的手脚都能从身体中伸出，大家可以为它随意制作造型。

EVENT

微软再抛橄榄枝 任天堂Ken Lobb跳槽魔盒

本刊美国专讯　继本乡好尾（日本任天堂高层）入驻微软后，又一位来自任天堂的高层跳槽到了XBOX事业部，魔盒的实力再一次得到了提升。

根据美国方面的消息称：美国任天堂高层Ken Lobb已于近日辞职，转而进入了微软的XBOX事业部。而在他离开任天堂前，还在负责GC版《银河战士》的开发工作。

Ken Lobb曾担任过N64《007黄金眼》和NGC《星际大战·侠盗中队2》的开发总监，对任天堂游戏在美国的普及作出了重大贡献。

NETWORK

PS2网络计划始动！ 生化系列仍然榜上有名

本刊日本专讯　2月13日，索尼PLAYSTATION MEETING2002在东京举行，PS2的2002年战略构架将以网络化为中心全面铺开，而早先曾宣布“NGC完全独占”的CAPCOM名作“生化危机”系列也以网络版的形式重新在PS2上复活。

会上发表的网络游戏共有30个，除了上文提到的“生化危机网络版”和早已耳熟能详的“最终幻想11”之外，GT4、首都高速、信长野望、大众高尔夫等传统名作也陆续以网络版形式登场，而参与PS2网络计划的更有包括世嘉、KONAMI、NAMCO等软件大鳄，索尼希望借助这些软件开发商的力量使得网络化游戏在日本真正的成为一种时尚。

同亚洲其他国家尤其是中国相比，网络游戏在日本一直处于比较萎缩的态势。这次由SONY来主推，是否将给这一局面带来些新的气象呢？相信我们不久便能够看到。

索尼网络计划的详细内容

除软件以外，索尼还公布了网络计划的详细内容，其中包括通过网络提供PS游戏的下载供PS2玩家使用、网络音乐下载通过PS2播放、以及PS2与电视、电邮、手机等媒体信息互动等内容。同时索尼也表示PS2将可兼容REALPLAY格式，从而使这个网络上最流行的影像格式得以在家用游戏主机上出现。

新加入的网络服务商还有OCN、BIGLOBE、@NIFFY和PURARA。目前NTT BB将以每月限额1500日元的价格为PS2宽带用户提供ADSL接入和所有相关服务（包括下载等）；硬件方面，用户可通过分期付款的方式购买价值18000日元的PS2专用网卡，每月费用在1160日元左右。



↑也许网络游戏能够成为日本游戏业走出低估的催化剂！

SCOOP

发售前声势浩大，热浪滚滚！发售后有得有失，人气不均！
微软魔盒正式登陆日本，首发三天销量10万，成绩差强人意！

本刊日本专讯　2002年2月22日，微软历史上第一台电视游戏主机XBOX正式在日本发售。对于微软来说，这是挑战日本市场的关键战役。为了尽可能地获得成功，微软不但在日本全国广泛造势，请出大明星木村拓哉来捧场，其总裁世界首富比尔·盖茨更是亲自出马，意图重现当初美版魔盒发售的盛况。

2002年2月22日早上6：30分，比尔·盖茨亲手把第一台日版XBOX和自己的签名交给了涩谷Q FRONT一楼TSUTAYA店里的第一位幸运儿，在美版发售了三个月后，XBOX在日本的第一枪终于打响了。不过发售当天各地的情形不尽相同，在QFRONT，约有1450名玩家彻夜排队等候购买主机；而在东京池袋的专卖店，约有200人排队等候开门，在早9：30分左右所有限定版主机便销售一空；在新宿西口的GAME MUSIC前，仅有大约100人排队等候开门。平心而论，与XBOX同时推出的游戏还是具有相当高的质量的：其中《死或生3》进入了日刊FAMITON的白金殿堂，而《幻魔鬼武者》、《寂静岭2》、《街头涂鸦》等5个游戏均进入了金殿堂，《信长野望》也获了银殿堂称号，这么多首发游戏获得好评，在日本历史上还从来没有过。但是玩家赏不赏脸，并不完全取决于游戏的质量。



XBOX推出三天后，业界最关心的问题终于有了结果，当地权威的调查公司MEDIA QUEST的数据显示，在发售的前三天里，XBOX主机的实际销量为10万9663台（含限定版）。这样的成绩虽然不能与其在北美首发壮举相提并论，但也应该在人们的意料之中，毕竟日本玩家对于本土游戏的痴迷程度令人吃惊，微软想要打破这层壁垒绝非一朝一夕之功。



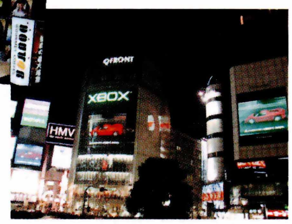
2月22日清晨7点，秋叶原的卖店门前已经排起了长龙!!

←发售前一周，微软宣称其5万台限定版主机于1小时内在网络上被全部预定，盖茨更表示首批XBOX出货量将达到25万台，其勃勃雄心昭显无遗。





↑“DOA3”的角色也成了COSPLAY的最新时尚！



↑根据“XBOX展示会”上得到的数据：对XBOX表示出兴趣和有购买意愿的玩家的年龄相对较大（平均年龄在23.5岁以上，男女性别比为 1：7左右）。

来自XBOX主题推广会的消息

2月9日至11日，微软在东京和大阪举办了名为“XBOX EXPERIENCE”的主题推广会。届时共有8000多人到会，其中东京会场有5000多，大阪日本桥方面则是3000多。

在会场上的调查显示，约有36.7%的玩家对XBOX有一定兴趣（其中21.4%的玩家已经预约了主机，5.1%预定在发售日当天购入主机，还有10.2%打算在发卖以后再购买），而目前还在犹豫或者没有打算购买的玩家则分别占38.8%和24.5%。

零售方面在微软的努力下还算比较配合，有87.2%的小卖店预定在发售日当天销售XBOX主机及软件，而店家认为最有可能获得较好成绩的游戏将会是《死或生3》、《女神转生网络版》、《鬼武者》、《PSO》和《灵魂能力2》。



↑会场上人头攒动，与会人士给予了XBOX很高的热情。

↓尽管微软是IT业巨鳄，但是魔盒对于日本而言还很陌生。



日本魔盒首发软件销量公开 TECMO《死或生3》独占鳌头

主机发首三天后，XBOX的软件一共售出17万6601份，软件与主机的比例是1：1.61。这个成绩当然与XBOX在美国的首发战绩无法相比，但考虑到战场是在游戏市场极度饱和与封闭的日本，加上微软无论如何都还算是电视游戏的一支新军，这个成绩仍可算是勉强及格。

XBOX首发软件销量排行

1	死或生3（TECMO）	6800日元	销售70,075套
2	空中力量2（KONAMI）	6800日元	销售29,731套
3	幻魔鬼武者（CAPCOM）	6800日元	销售18,421套
4	英雄萨姆（Croteam）	6800日元	销售14,133套
5	街头涂鸦未来版（SEGA）	6800日元	销售13,968套
6	OUBLE STEEL （BUNKASHA）	6800日元	销售7036套
7	鼠国争雄（微软）	6800日元	销售6151套
8	信长野望岚世纪	6800日元	销售5613套

日本玩家对于XBOX的看法！

日刊FAMI通称，XBOX对玩家的魅力主要集中在以下几个方面：机能强劲且充实、网络游戏便利、有自己喜欢的游戏、主机售价合理、世嘉与海外的软件较多等。但也有很多人对该主机在日本的前景并不看好，不少玩家抱怨其手柄太大、按键太多，很不舒服，而主机的外形不够现代与流线，环绕立体声效果虽然出色，但对居住面积较小的日本玩家来说并没有太大的实用价值。

SOFTWARE

"夏日彩虹"7月发售 游戏故事内容初露端倪

本刊讯　预定今年夏季推出的育碧首个国产原创大作《我为歌狂~夏日彩虹》，其剧情已初露端倪。制作人叶伟表示，与绝大多数人想象中的不同，《夏日彩虹》并不是一个像"心跳"那样的校园青春剧，而是借着架空与幻想的世界来反思现实中的种种。

据称在当初设计情节时，游戏便是按照一个非常庞大的历史观、以系列作品的概念来架构的。《夏日彩虹》只是这个庞大历史观中的沧海一粟，但同时也是前后数千万年矛盾冲突的焦点，是所有故事的关键。游戏中对我们习惯中很多习以为常的思想提出了疑问和挑战，比如究竟怎样去尊重生命、怎样去尊重感情、整体与个人、付出与索取之间究竟应该怎样去衡量，又如何衡量？等等。叶伟称故事本身只是把球的另一面转给玩家去看，并不会给出答案，而每一个玩家对这些问题都会有属于自己的不同解释。

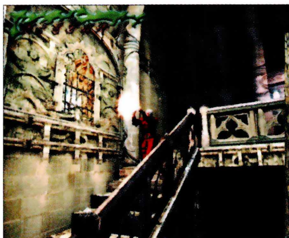
《我为歌狂·夏日彩虹》预定在今年7月暑假开始时发售，希望它能给目前武侠满天的中国游戏业带来一道真正的彩虹。

SOFTWARE

《魔颤》出货量突破200万 "生化"衍生作品销量统计

本刊综合消息　CAPCOM日前表示，截止今年2月，该公司推出的PS2游戏《魔颤》的全球出货量已达200万套，这也是CAPCOM继《鬼武者》后第二套突破200万份的PS2游戏。

在整个日本游戏市场不景气的时候，CAPCOM依旧很巧妙地抓住了玩家的心思，凭借人物的潇洒动作和砍杀的爽巧感，《魔颤》与《鬼武者》在日美两地均创下了佳绩。



↑上图为"魔颤"的画面。



↓下图为"鬼武者2"的画面。

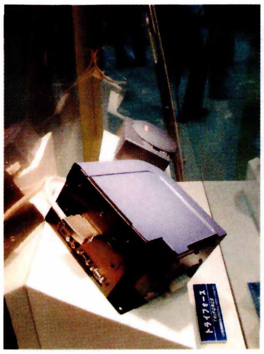
HARDWARE

任天堂与SEGA NAMCO联手开发NGC互换基板

本刊日本专讯　任天堂在今天正式宣布，将与SEGA、NAMCO合作研发街机互换基板。该基板以GAMECUBE的核心技术开发，代号为"TRIFORCE"（在"塞尔达"中智慧、力量、勇气三原力也称为TRIFORCE）。

据业内人士透露，其实这项合作早在2001年9月，SEGA与NAMCO宣布在街机领域策略联盟时就已经有了提议，而任天堂在加入之后就共同合作开发这款代号为"TRIFORCE"的NGC互换基板，并在2月22召开的"AOU SHOW 2002"【注】上正式公布。TRIFORCE的主存储器为48 MB 1T-SRAM，相当于NGC主机的两倍，此外TRIFORCE还能够与外接GDROM光驱连接（SEGA的NAOMI与NAOMI2基版也能外接GD-ROM）。

其实早在80年代初，任天堂就曾涉足街机市场，推出过"水管马里奥"、"黑白棋"、"大金刚"等许多游戏，而后在红白机发售后才逐渐将重心转移到家用主机上。





↑原来TRIFORCE的外型与NGC一样，也是四四方方的。注意！上图中右侧的设备就是外接的GD-ROM。

"生化"及其衍生作品的全球出货量统计			
游戏名称	机种	发售日	出货量
生化危机	PS	1996年3月	约275万份
生化危机2	PS	1998年1月	约495万份
生化3 最终逃脱	PS	1999年9月	约350万份
恐龙危机	PS	1999年7月	约240万份
恐龙危机2	PS	2000年7月	约165万份
鬼武者	PS2	2001年1月	约201万份
魔颤	PS2	2001年8月	约206万份

SCOOP

FF电影背后爆出惊人消息："索尼商战攻略套牢史克威尔！"

本刊讯　近日从日本业界传出惊人的消息，索尼从当初拉拢史克威尔开始到最后买下史克威尔股份，这一系列变化竟是索尼一手策划的，早有预谋的商业行动。

据业内人士透露，索尼此举令人吃惊的不仅在于其意图，还包括其精明的商业策略、手段以及对时机的准确把握。索尼看准史克威尔制作FF系列电影版的机会，以提供发行渠道的方式与其合作。按说投资1.5亿美元做一个"无聊"的CG电影这种项目会有多么大的风险，但索尼早已算定：史克威尔一旦成功，自己必将获得巨大的收益；如果失败，被亏损砸跨的是史克威尔而不会是自己。索尼在这次行动中完全达到了目的，他在一步步掏空史克威尔内涵的同时，在公众面前利用史克威尔的知名度树立了一个金碧辉煌的品牌形象，再把这个品牌同PS系主机巧妙地结合在一起。一个只剩下名气的史克威尔只有牢牢依附住索尼这棵大树才能存活下去，而拥有了一个美誉品牌的索尼却可以在商战中进退自如。

过分依赖视觉效果 令视觉大师栽了跟头



【注】："AOU SHOW"指日本一年一度的街机大展，届时厂商将公开最新的街机基板与街机游戏。

EVENT

质量投诉给微软添堵 解决“伤碟”问题迫在眉睫

本刊日本专讯　正当魔盒声势浩大的在日本发售之际，大批关于XBOX质量问题的投诉又将微软推到了极为尴尬的境地。

据悉，约有70%的日本玩家在使用日版XBOX主机之后都发生了光盘边缘被划伤的问题，而这个问题被认为与XBOX光盘托架材质过差和设计失误有关。虽然现在并没有光盘划伤导致读取不能的案例发生，但看到心爱的珍藏DVD被划得面目全非，显然玩家心中并不好受。

日本是个很重视产品质量的国家，一旦某个品牌受到消费者的广泛质疑，其最终结果很可能导致被迫退出日本市场。XBOX如不能尽快安抚消费者的投诉，将会给自己带来不小的麻烦。

发首日的短暂辉煌很快便烟消云散，索尼终于放下了心里的一块大石头，而对于微软来说，接下来的是更困难的三月和四月。靠着区区11个游戏，比尔·盖茨将如何面对PS2咄咄逼人的反击呢?

来自微软的官方声音

XBOX于2月22日在日本上市以来，销量一直低迷，不仅如此，有关于因“日版XBOX容易划伤光盘，日本微软将主机回收”的说法也不胫而走，甚至愈演愈烈。近日，日本微软官方正式对谣言做出了澄清。



↑本刊会对该事件做追踪报道!

微软表示，的确是接到过用户反应XBOX有划伤光盘的现象，但发生的案例很少，并且划伤的程度也很轻微，绝对不会影响游戏的正常使用。如果发现真的有非常严重的技术问题的话，微软会立刻做出反应弥补用户损失的。

SOFTWARE

史克威尔的网络巨舰启动 《最终幻想11》发售日确定

本刊日本专讯　来自此间的消息称，史克威尔的首款在线游戏《最终幻想11》的发售日已被定在今年5月16日，售价7800日元，玩家登陆playonline网站进行游戏的费用为每月1280日元，而与playonline专用安装盘同捆绑的对战卡牌游戏的包月费用为100日元。

目前史克威尔正在招募网络管理员（GAME MASTER，简称GM），这些管理人员将维护FF11在网络上的秩序、安全，并防止出现影响游戏规则的行为。

↓必须登陆playonline才能游戏!




↑其他游戏的头像玩家也可以选择。

SCOOP

本刊八周年纪念活动隆重出台 电软脱胎换骨大变化回馈读者

本刊讯　今年五月将是《电子游戏软件》八周年纪念，本刊将出台一系列产品回报八年来支持我们的无数读者，第5期《电软》将改换全新的标志、大开本，132面的内容将是国内最“厚道”的TV GAME杂志。同时出版的《八周年纪念增刊》内容包括高达、战争模型以及游戏人物模型，图片数量突破1000幅。该书内文128面全彩铜版，封面250g超厚铜版纸，并附赠一张精彩的“电新”纪念特典VCD光盘，价格仅18元(绝对超值)。而备受好评的《电玩新势力》也将在5月给读者以大惊喜!!

新闻短波

★据《日经BP GfK SalesWeek3200》杂志提供的数据，微软的XBOX主机自2月22日在日本推出后，第一周的销量仅列日本周间硬件销售榜亚军（冠军为PS2），在第二周更被任天堂的GBA斩于马下，退居第三位。

★2月22日，韩国PS2正式发售，为此SCEI韩国分公司特意在汉城举办了PS2发售纪念会。尽管SCEK把会场布置得非常漂亮，但是由于水货PS2已经在韩国卖了近两年，光顾这次官方展会的玩家却寥寥无几……

★史克威尔回归任天堂的消息爆出后，史克威尔的股价大幅上涨了303日元，涨幅达到15.4%，可见投资人对于史克威尔加盟任天堂的策略抱有正面的评价。

★ENIX宣布，原计划3月31日发售的PS版“DQ怪兽篇”将推迟到2002年春发售。

★来自互联网的消息，史克威尔加盟GBA后的第一款游戏将是“最终幻想战略版”，不过该消息并未得到史克威尔的官方证实。

★日本计算机娱乐软件协会CESA表示，他们将在今年9月11日至12日举办“2002年游戏开发者技术情报研讨会CEDEC”。此外，由美国IDSA协会举办的历史更悠久的“游戏开发者大会GCD”也于3月12日在美国加州圣荷西市召开。本刊特约驻美记者叶展将应邀参加本次大会，并发表演讲。有关本界GCD的情况请读者留意近期“电软”及“游戏批评”。

★继“GT3＋PS2”的同捆销售获得好评后，SCE准备在欧洲推出“合金装备2＋PS2”的同捆主机，发售日为3月22日，价格未定。

★任天堂近日起诉一家韩国网站，理由是www.pichu.com域名注册的网站侵害了任天堂拥有的皮卡秋形象版权。

★《恶魔城·月之轮回》的续作《恶魔城·白夜的协奏曲》将在今年6月登陆GBA，本作拥有更大的地图和更为便利的存储系统。角色设定仍由小岛文美担任。

★北美地区的PS2 Linux专用套件在即日起接受预约，售价200美元，预计3月22日后陆续出货。全套Linux套件包括以下设备：Linux DVD光盘程序、PS2专用硬盘（40GB、100BASE-TX）、PS2网络套件、USB键盘、USB鼠标、VGA信号转接端子。

★NAMCO宣布，他们将与日本GaGa Communication、美国Crystal Sky公司合作，把人气格斗游戏“铁拳”拍成电影。该片预计明年第二季开机，制作费达数千万美元。

★史克威尔近日宣布，WSC版的《最终幻想4》将在今年3月28日，容量32MB，售价5200日元。由于史克威尔的子公司已经加盟GBA，因而许多业内人士推测该作将是WS的最后一款FF。

★来自NAMCO官方网站的消息，《灵魂能力2》和《山脊》最新作的发售日已被分别定在今年8月和11月。这两款软件将同步推出PS2、XBOX、NGC三个版本。


←2代的搏击场面更为火爆了。

史克威尔低头认错
老山内自食其言

预料之外的结局??
史氏回归任天堂的台前幕后


ソフト供給
任天堂向け再開
スクウェア、5年ぶり
携
Business Trend

↑上图为“日经新闻”对于该事件的报道。

“不是冤家不聚头。”

这句话的意思，反过来理解，就是只有冤家，才会聚在一起，才会搞出这许多七零八落、莫名其妙的怪事出来。

这样的事，眼前就摆着这么一件。

看不懂的任天堂与史克威尔

一个常年受东家照顾的门客，觉得自己发达了、赚钱了，就想自立门户，不但抛开东家单干，还帮着东家的死对头把旧主人往死里整。结果没想到进了别人的圈套，把自己老本全赔进去不算，还只能觍着脸求老东家赏光，把自己救一救。

这个故事很多人都听到过，后面那个结局一大家也都知道，就是山内老先生几个客客气气地耳光把铃木尚雄扇回来，扇得坂口下台，扇得史克威尔不得不乖乖地为了146亿日元做了索尼的幕宾，煽得大家都觉得史克威尔这次孙子是做定了。

不过现在的游戏都讲究多重结尾，结局一虽然也有高潮起伏，但还是过于平淡了，于是这结局二便呼之欲出，而且，还真的让人看得目瞪口呆、欲罢不能。

谁也想不到，口气比力气还大的山内老爷爷居然忽然改了主意，半途跟人跑了的SQUARE竟然随随便便地就回来了；更想不到的是，左手收了索尼钞票的SQUARE还能伸出右手去抱任天堂的大腿，简直把自己的新东家当作了冤大头。这一出冤家大碰头的戏，到了这个结局，才算是有点好看了。



老山内反复无常成全史克威尔

老山内（任天堂社长山内溥）的嘴硬，可再怎么硬也硬不过业绩、硬不过命！NGC在日本泥牛入海，在美国则连XBOX的零头都不到，这样的业绩，再不找几个大作来支撑，恐怕离说再见就差得不远了。加上CAPCOM出尔反尔，眼看生化危机的专有合同马上就要泡汤，怎么说也不能和史克威尔彻底拜拜，面子丢了事小，钞票丢了事大。更何况山内爷爷马上就要下台，老头那一套早晚要被彻底废弃，不如就从这件事上着手改革，也算是给陈腐的任氏帝国内部带来一丝清风。

史克威尔呢？到了这般地步总算是想明白了，自己的今天和索尼的行为无不丝丝入扣。本想利用索尼来发展，没想到最后竟被索尼给玩了一把，做了SCEI的金丝雀，成为彻底丧失自由的笼中小鸟。傍大款结果傍了条大鳄，有了这个教训铃木尚雄无论如何也要为自己留条后路。不过刚收了人家的钱，总不能马上翻脸，搞个第三方出来应付也是不得不出的下策。

索尼扮演幕后黑手?

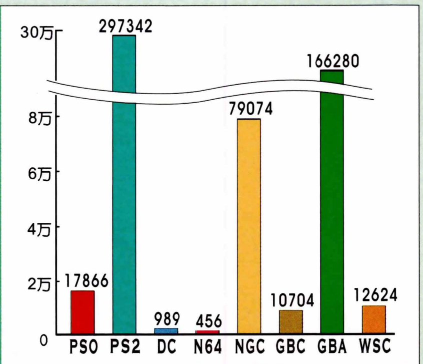
一个愿打一个愿挨，任天堂和史克威尔这对冤家能够复合也就不是什么咄咄怪事，倒是索尼这一边，却是不得不防的。表面上看，最吃亏的应该是SCEI：钱出了，人跑了，一个屡见不鲜的墙头草玩弄硬件商的结局。可是别忘了这次是索尼，商界的传奇与奇才。史克威尔的所作所为都在索尼的算计之中，而索尼只是等着时机成熟，再次悄悄地把绳圈拉紧。

只不过这次他要套的猎物，不再是SQUARE这样的小公司，而是任天堂。任天堂改朝换代，必然引起反弹与混乱，一个稳固多年的帝国，一旦政策改变，无论如何都会发生不小的动荡，这是索尼千载难逢的绝好时机，而要彻底打垮任天堂，应该对付的并不是NGC，而是GBA。SQUARE表面上看是在帮任天堂，实际上却是把山内爷爷的江山慢慢往大鳄的嘴里推。而索尼木知木觉的外表下，心里却实在是清醒得很：S厂便携主机推出的那天，就是N厂彻底玩完之时。这个故事，无论有多少个结局，最终只能是这一个，也只有这一个。唯一的悬念，只是看看是否有人真正能够预料的到而已。

文/特约撰稿人 王骏生

当月日本游戏市场软硬件销售情况

游戏主机种周间销量统计 统计时间02.1.19-02.2.17



各机种软件周间发卖比例 统计时间01.12.10-02.1.13

2002.1.25-2.3
1.PS2:占市场份额65%
2.GC:占市场份额14%
3.GBA:占市场份额13.9%
4.PS:占市场份额5.9%
5.DC:占市场份额1.2%

2002.2.11-2.17
1.PS2:市场份额64.4%
2.GC:占市场份额11.5%
3.GBA:占市场份额8.6%
4.DC:占市场份额5.8%
5.WS:占市场份额4.8%

2002.2.4-2.10
1.PS2:占市场份额78.9%
2.PS:占市场份额9.8%
3.GBA:占市场份额6.6%
4.GC:占市场份额4.7%
5.---------------

这段时间唱主角的依然是VF4、FF10国际版等PS2软件。WSC方面，史氏“半熟英雄”的销量仅1万多份，看来WS真是烂泥扶不上墙！

以天真烂漫的卡通造型迷倒众生且家喻户晓的随身玩伴

井上多罗

她令我们想起了什么？

时尚！卡通！风林？

曾在PS、PS2上引起巨大轰动的SCE人气角色——井上多罗，凭借着可爱的造型风靡日本，成为了继任天堂皮卡秋后的又一新宠。尤其是最新的PS2版，更是将多罗可爱的一面塑造的淋漓尽致。



时尚！ 随着多罗形象的风靡，SCE推出了许多的周边产品，例如手链、钱包、玩具等等，成为争相抢购的热门商品。

卡通！ 多罗的形象设计堪称经典，说多罗是继KITTY后最有人气的猫儿形象并不过分吧？

风林？ 《电子游戏软件》的编辑中最喜欢多罗的就属他了，看看“闯关族的家”中一直引用这一形象就可想而知。

中国电玩榜

2002年第4期(统计时间 2002年2月1日~28日)

本期重点：
1、年初商战霸王相逐渐显露！
2、统计截止共收到有效选票3300张！！

家用游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG —	1084
2	2	莎木 Ⅱ 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE —	982
3	4	最终幻想 10 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG —	946
4	3	黄金太阳 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG —	713
5	5	恶魔城～月之轮回 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	631
6	6	实况胜利十一人 2000 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG —	582
7	9	合金装备 索利德 2 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:战略谍报 ACT —	478
8	7	生化危机 3～最终逃脱 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG —	415
9	8	恶魔城～月下夜想曲 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	367
10	11	莎木 一章·横须贺 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE —	362

序	昔	游戏名称	计票
11	10	最终幻想 9 (PS2、SQUARE、RPG)	307
12	18	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	299
13	12	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	268
14	13	樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	261
15	14	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	258
16	17	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	248
17	15	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	218
18	22	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	197
19	20	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	167
20	24	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	158
21	19	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	139
22	26	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	135
23	再	寂静岭 2 (PS2、KONAMI、AVG)	131
24	23	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	113
25	再	寂静岭 (PS、KONAMI、AVG)	112
26	21	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	111
27	27	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	100
28	新	勇者斗恶龙 4 (PS、ENIX、RPG)	96
29	16	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	93
30	再	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	90



本期劲作打榜：莎木Ⅱ

如果说上期榜上变化够平淡的话，本期也绝对好不了多少。不过值得欣喜的是，"FF8"与第二名游戏的票数正在明显缩短，本期与第二名的"莎木Ⅱ"也仅仅差了百票，不知道这是不是标志着FF雄风不在的开始？不过从走势上分析，"FF10"想要接替"爷爷辈儿"FF的位子恐怕还不是那么容易，前有莎木挡路，后有太阳追赶，再加上PS2在国内的拥有量还无法与PS相比，这些都将成为"FF10"一统排行的阻力。

要勉强说一说的话，本期还是可以看到新面孔的——"DQ4"！虽然只是排在了第28位，但可见该系列还是有一定玩家支持的。随着PS版的"DQ怪物篇"的发售，相信PS游戏在榜上一争高下的场面还是会看到。说起来，现在日本方面正是旺季，而我们……

填写选票的注意事项：A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜"；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年 5 月预定	2452	6	7	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S·RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1627
2	2	樱大战 4~恋爱吧! 少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002 年 3 月 21 日	2438	7	6	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1505
3	5	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	2200	8	4	星海传说 3~时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1419
4	3	异度传说 前传 I:力量的意志 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年 2 月 28 日	2056	9	再	生化危机 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 22 日	1410
5	9	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 28 日	1891	10	10	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002 年发售预定	938


生化危机


鬼武者 2

由于是日刊排行榜的关系，结稿前“鬼武者 2”与“异度传说”已经面市。

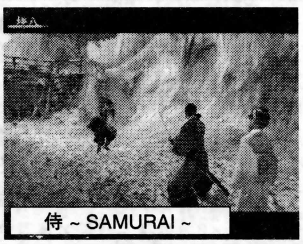
最令人期待又伤心的无疑是从 3 月发售变为“发售日未定”的 ENIX 招牌 RPG“星海传说 3”吧？也许是因为制作中出现了严重的问题，亦或是为了躲避 3、4 月大量游戏发售而采取的战略，ENIX 非常“残忍”的将本作的发售日压后，这从期待榜上也可以看出——名次大幅下跌，看来 FANS 们也失望得可以……

而其他……无语……

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	VR 战士 4 机种:PS2 厂商:SEGA/AM2 类型:FTG 发售日:2002 年 1 月 31 日	426382 总:同上	6	超级马里奥 A2 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 14 日	79405 总:585490
2	格兰蒂亚 XTREME 机种:PS2 厂商:GAMEARTS 类型:RPG 发售日:2002 年 1 月 31 日	192212 总:同上	7	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 21 日	68481 总:1011999
3	最终幻想 10 国际版 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 1 月 31 日	138940 总:同上	8	GT 赛车概念版~2001 东京 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:2002 年 1 月 1 日	63625 总:312010
4	三国志 VIII 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:SLG 发售日:2002 年 1 月 24 日	127376 总:同上	9	动物之森+ 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ETC 发售日:2001 年 12 月 14 日	62512 总:338238
5	侍~SAMURAI~ 机种:PS2 厂商:SPIKE 类型:ACT 发售日:2002 年 2 月 7 日	87932 总:同上	10	机动战士高达 联邦对吉翁 DX 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 6 日	62486 总:763800


VR 战士 4


侍~SAMURAI~

“VF4”的销量并没有出乎许多人的意料，能够得到这样出色的成绩也实属正常，甚至个人觉得应再高些才对。不管怎么样，AM2 借助 PS2 大捞了一笔倒是真的。

本月黑马“侍”的成功是亮点所在，本作由“天诛”原班人马制作，销量方面完全没有辜负之前在各大杂志上的重磅广告轰炸，取得这样的成绩当然也是游戏本身出色所至。

前 5 名的其余 3 款游戏都是名作续篇，热卖理所应当。

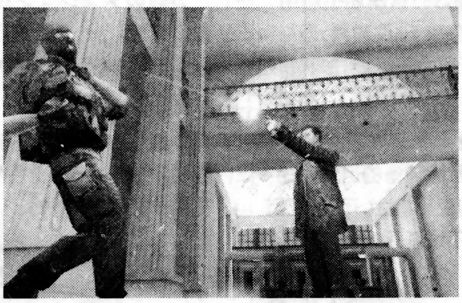
随着 3 月众大作的发售，相信下期必将有好戏可看！

日本家用机游戏当月排行榜		
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		得票
最终幻想 X	(PS2、SQUARE、RPG)	1489
合金装备 2～自由之子	(PS2、KONAMI、ACT)	661
樱大战 3～巴黎的燃情岁月	(DC、SEGA、SLG)	641
VR 战士 4	(PS2、SEGA、FTG)	502
动物之森 +	(GC、NINTENDO、ETC)	477
任天堂全明星大乱斗 DX	(GC、NINTENDO、ACT)	351
勇者斗恶龙 7	(PS、ENIX、RPG)	334
勇者斗恶龙 4	(PS、ENIX、RPG)	307
异度装甲	(PS、SQUARE、RPG)	283
真三国无双 2	(PS2、KOEI、ACT)	271

日本家用机游戏累计榜		
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		得票
最终幻想 X	(PS2、SQUARE、RPG)	11505
合金装备 2～自由之子	(PS2、KONAMI、ACT)	6099
樱大战 3～巴黎的燃情岁月	(DC、SEGA、AVG)	4975
勇者斗恶龙 4	(PS、ENIX、RPG)	3856
任天堂全明星大乱斗 DX	(GC、NINTENDO、ACT)	3403
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们	(PS、ENIX、RPG)	3113
动物之森 +	(GC、NINTENDO、ETC)	2809
街	(SS、CHUNSOFT、AVG)	2309
异度装甲	(PS、SQUARE、RPG)	2209
真三国无双 2	(PS2、KOEI、ACT)	2175

日本街机游戏最新排行榜		
游戏名称(基板、厂商、类型)		得票
德比赛马俱乐部 2	(NAOMI、SEGA、SLG)	36864
VR 战士 4	(NAOMI2、SEGA、FTG)	20885
机动战士高达～联邦对吉翁 DX	(NAOMI、CAPCOM、ACT)	13747
太鼓的达人 2	(SYSTEM12、NAMCO、音乐)	12124
铁拳 4	(SYSTEM246、NAMCO、FTG)	10854
湾岸赛车	(SYSTEM246、NAMCO、RAC)	7761
力量扣杀 2	(NAOMI、SEGA、SPG)	5655
格斗之王 2001	(MVS、EOLITH、FTG)	5479
VR 射手 3	(NAOMI2、SEGA、SPG)	5075
鲁邦三世射击版	(NAOMI、SEGA、STG)	4883

欧美(美国)家用机游戏最新排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型)	
横行霸道 3	(PS2、ROCKSTAR、ACT)
最终幻想 10	(PS2、SQUARE/EA、RPG)
美式橄榄 2002	(PS2、EA、SPG)
合金装备 2～自由之子	(PS2、KONAMI、ACT)
光环	(XBOX、MICROSOFT、STG)
马克斯·佩恩	(PS2、ROCKSTAR、ACT)
马克斯·佩恩	(XBOX、ROCKSTAR、ACT)
詹姆斯·邦德 007	(PS2、EA、ACT)
东尼滑板 3	(PS2、ACTIVISION、SPG)
血腥警戒	(XBOX、MICROSOFT、STG)



→在PC上也造成轰动的游戏。ROCKSTAR公司没选择GC制作，看来是感到拥护层的不同。

美国榜这期变动可真大啊！几乎被暴力游戏占据了，ROCKSTAR的“横行霸道 3”(或偷车贼 3)以及在 XBOX、PS2 推出的“马克斯·佩恩”都取得了非常好的成绩，看来美国佬还是比较偏好火药味比较浓的游戏，不知道是不是“911”闹的(笑)。

说起“横行霸道 3”，其实游戏本身制作得非常出色，在欧美销量直突 300 万，势头之劲也是一时无两。虽然该游戏被美国媒体一致出示了“红牌”，但在国内似乎就型同虚设，被各年龄层玩家购买。不免有些令人担忧……

从排行榜上可以明显看出 XBOX 在美国的走势还是非常强劲的，不过上榜的三款游戏都是清一色的“暴力”游戏，可见拥护方面还需要继续拓展才行。

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2002 年 2 月 15 日～2002 年 3 月 8 日 4 期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 2002 年 3 月 8 日。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

吉林公主岭	彭哲	吉林长春	冯伟平	广东南海	徐仕明	上海法华	陆悦铭	四川资阳	黎自强
湖北武汉	李小川	江西师大	黄翔	广西隆安	石磊	浙江杭州	万力	新疆奎屯	郑斌
福建武夷山	胡志全	辽宁本溪	蒋宏毅	江苏扬州	徐旭东	武警北总	闫冬	河北涉县	梁斌
吉林九台	白松旭	辽宁大石桥	项党生	福建漳浦	杨春捷	北京	朱志光	江苏南京	宫圣杰
广东紫金	曾文兵	辽宁辽阳	刘骞	广东莞厚	詹志荣	北京宣武	刘爽	江苏南京	胡晓军
广东江门	周锦荣	江苏南京	经震刚	贵州	杜丰丰	北京丰台	王帆	北京西城	赵海邑
四川重庆	沈冠华	吉林长春	张烨	河北唐山	范亚东	辽宁抚顺	魏亮	贵州贵阳	唐瑭
浙江桐乡	朱威	云南嵩明	范明	北京复兴	王辰	安徽合肥	沈扬	上海虹口	姜涛
河北山海关	卢剑辉	广西玉林	陆胜荃	河南郑州	佟琳	广东顺德	林显南	山西代县	郝莲波
吉林长春	董天贺	广西桂林	曾旭明	江苏惠山	桑超	浙江温州	王舒	山东曹县	卢萌



勇者斗恶龙外传

特鲁内克大冒险 2 Advance

特鲁内克的职业解说：在通关后特鲁内克就可以在蕾米的魔法屋进行转职，共有三种职业：商人、战士和魔法师，其优缺点各不相同。商人是特鲁内克最开始的职业，可以使用剑盾指轮卷物，但不会用技能和咒文，综合能力较平均实用。战士职业可以使用剑技和盾技，但不能装备指轮、杖和阅读卷物。魔法师职业可以使用各种咒文、指轮和卷物（使用咒文同时消耗 HP），但不能装备剑盾。

GBA	厂商:CHUNSOFT	类型:A・RPG
	发售日:2001.12.20	售价:4800 日元



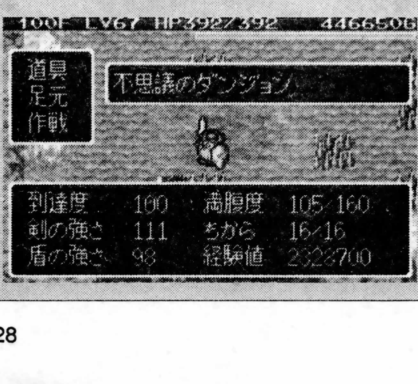
特鲁内克的发家之道 “视钱如命者”必读！！

作为一个商人，金钱就是生命，拼命地赚钱是特鲁内克一生的目标，而且金钱也对冒险大大的有利，装备的合成、仓库的扩建都要大把的银子。但仅靠迷宫中去拣那些少的可怜的钱是远远不够的。请看以下挣钱心得：

1. 每次冒险一定要携带铁之金库或者**リレミト**の卷物，以防万一惨死在迷宫中金钱减半。
2. 卖道具。一定不要放过任何迷宫中拣到的道具（包括负面道具），保存好返回村庄卖掉或者直接卖给迷宫中的商店。
3. 合成盗**みよけの**盾，防止被有偷盗能力的敌人偷走金钱和道具。
4. 使用**ベビーフォーク**或合成有打倒敌人会掉落金钱能力的武器，这样基本每次打倒敌人都会有几百元的收入了，积少成多也相当可观。

敲诈迷宫中的店老板

迷宫中的店老板是最大的钱罐子，每次看到他就意味着发财的机会到了。此招需要结合偷盗技巧使用，把身上带的道具（先挑最贵的）都放在地面上卖给店主，然后再拣起来逃之夭夭。一般来说，强度在几十的装备都有五六万元，如果在迷宫中连续遇到四五个商店，那可是几十万的收入啊，真可以说是最方便最快速的赚钱方法。不过一定要注意的是，有时商店里也会有机关，尤其是特别宽敞的商店，走路时要小心探查，万一卸下装备后中了致命的机关可就糟糕了，最可怕的就是“落穴”。（笔者就有过这样悲惨的经历……）



由于都属于不思议迷宫系列，技巧方面和才出不久的《风来西林 GB2》很相近，读者们可以参看前几期的电软，在此不重复叙述。

~“まもりの指轮”的入手方法~

まもりの指轮是非常珍贵也非常有用的道具，可以附加 30 的防御力，攻打试练之间迷宫必备，但如何得到它呢？通关后在广场上找到一个叫“**モノ好きな男**”的人，他会跟特鲁内克谈到**まもりの**指轮。只要特鲁内克不携带任何道具进入“不思议**のダンジョン**”，到达 28F 后返回他就会以礼物的形式赠送。取得方式有一定的难度吧，最好是在迷宫中能拣到**リレミトの**卷物，到 28F 后立刻阅读就能返回村庄，再与他对话就会获得珍贵的**まもりの**指轮了。

~关于仓库~

游戏刚开始时仓库还不能用，在通过**お**城**のダンジョン**迷宫后才会建好。最初只能存放 20 件道具，但可以不断进行扩建。方法是请家门外的一个名叫**エド**的木匠对仓库改造，每次冒险归来可以扩建一次，消费 1000G。

~迷宫中的教堂~

富于献身精神、不怕死的神父（笑）在怪物横行的迷宫中开的教堂，可以回复 HP，解毒，解除装备的诅咒和让特鲁内克脱出迷宫，有时还会得到面包。每层只有一次的使用机会，可要及时利用。另外神父也是能够杀死的，你可以用箭射他试试，不过杀死后会遭到天罚，呵呵。

~迷宫中的奇怪部屋~

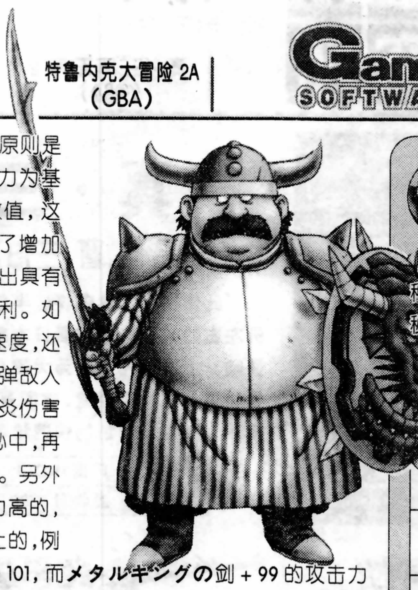


在迷宫中冒险时有时会发现一种很奇怪的房间，没有任何通路可以进去，但用透视之指轮却能看到里面有很多的道具，大部屋卷物无效，用**ひきよせの**卷物无法把它们弄出来，房间的墙也不能用镐头掘开。仔细查看会发现有一扇石头的“门”，但却打不开，相信大多数时候你也只能望之兴叹了，里面到底是什么呢？？

其实要开“门”则必须有“钥匙”（**カギ**），钥匙可在井户之迷宫中得到或者在其他迷宫中拣到（几率低，一般在通关后的几个迷宫深层），只要有了钥匙对着门使用就可以打开门了。但开门后绝不是万事大吉，还有很多的困难，道路布满针床，关键路径上有落穴、铁球、弹簧等让人无法靠近的机关，或者道具被水包围着，所以回复道具、**わなぬけの**指轮和**つうかの**指轮是必备的。而在道具前还会有几个店主守护，要拿道具还必须打败实力强劲的它们。经过如此的一番努力，终于可以拿到这些藏得又隐蔽又保险的东东了，基本都是本游戏中的究极道具，如黄金之壶、冰之剑、魔法之宝石箱等，绝对物有所值！！

~合成的要点~

本作中合成不仅可以用合成之壶，更有方便的合成屋，相当于次数无限的



合成壶，极大地便利了闯关。合成的原则是以第一把放入的武器防具的基本能力为基础，再添加放入的其他武器防具的数值，这是得到强力装备的最有效途径。除了增加装备的附加数值外，更重要的是合成出具有特殊能力的装备，这样对冒险非常有利。如合成皮盾就可以减慢满腹度下降的速度，还能防锈，其他防具必备的能力还有反弹敌人攻击，爆炸伤害减半，防偷盗、龙的吐炎伤害减半等。武器方面首要考虑的就是必中，再就是对各种敌人特效、三方向攻击等。另外基础装备非常重要，一定要选择能力高的，因为附加的数值都是加在基础装备上的，例如**こんぼう**+99的攻击力是2+99=101，而**メタルキングの**剑+99的攻击力则是35+99=134，两者的差距非常明显。

~白纸之卷物的使用方法~

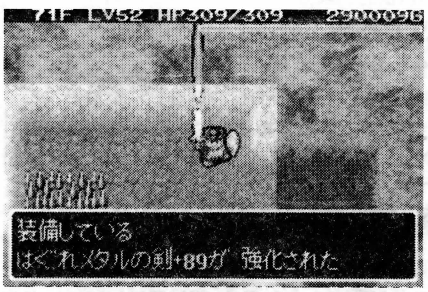
白纸之卷物是非常珍贵的道具，仅从它的售价就可以看出来。它可以任意书写卷物的名称，且使用效果相当于同名的卷物，但仅限书写记录在白纸**リスト**中的卷物，不能写未用过的。如果仅仅写上**イオ**、**インパス**、**レミーラ**等低级卷物可真是太浪费了，如何有效的利用它很值得研究。

1. 书写**バイキルト**，**スカラ**来增加剑盾的强度。此法利用率较低，不太推荐。
2. 书写**せいいき**，效果同圣域之卷物，仅供危急时使用。
3. 书写**リレミト**，效果同回村卷物，仅供危急时使用。
4. 书写**おおべや**，效果同大部屋之卷物，用来偷道具敲诈店主。
5. 书写**いのり**，效果同祈祷之卷物，用来增大壶的容量(一般对合成壶，不推荐对其他道具使用)。
6. 书写**すいだし**，效果同吸出之卷物，能吸出壶中的道具而不打碎壶。

~秘传装备合成大法~

把白纸之卷物的五六两点结合起来就会得到以下秘传大法，这可是笔者精心钻研所得，绝非江水湖水(笑)。

必需道具：分裂之壶，合成之壶，白纸之卷物若干(至少三个，后期迷宫能很容易得到)，强度+x的剑和盾，如果没有强化的装备可以用白纸写上**バイキルト**，**スカラ** 得到。



准备好之后将两张白纸之卷物放进分裂之壶，经分裂后就变成4张白纸卷物，把剩下的1张白纸写成吸出之卷物(**すいだしの**卷物)把分裂之壶中的4张白纸吸出来(此法可以无限复制白纸之卷物，是关键所在)。此时如果嫌分裂之壶的容量太小，可以将若干白纸之卷物写成祈祷卷物(**いのりの**卷物)，把分裂之壶适当增大(注意要至少留两张白纸)。

之后把剑和一张白纸放进分裂之壶，把两张白纸写成吸出之卷物。先用一张吸出分裂之壶里的装备，把分裂得到的两把剑放进合成壶，就会合成出剑+2x。再用另一张吸出之卷物把它也吸出来，然后把剑+2x放进分裂之壶，又能得到两把剑+2x，如此重复合成分裂吸出……最后就能得到强度+99的剑盾！！

此秘传大法也可用来无限复制其他种类的道具(壶除外)，不过分裂之壶可是相当难得到的壶，能找到它估计你也该有把+99的装备了(笑)，本秘法的作用……仅供娱乐？？？

注意事项：要随时使用分裂壶复制白纸以避免用完吸出之卷物，也可以不用合成壶而利用合成屋，但是不能在村庄中进行壶、道具的操作。

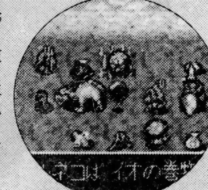


迷宫中生存的小技巧！！条件险恶也能应对自如！

饿肚子怎么办？不良状态时如何快速回复？哪种指轮最实用？……诸如此类，各种迷宫中的生存秘法将在这里披露，注意收看！！

- 多查看地图，最好每进入一间屋子都看一下，可以少走冤枉路。
- 世界树之叶有复活的作用，因此一定要携带在身上(放在壶里不行)。**リレミトの**卷物阅读后可返回村庄，也是危急时逃命的必备之物。
- 迷宫中有光滑的地板，走上去的话会一直滑行数格而只需一回合，可以好好利用。
- 迷宫中有损HP的针床，不慎踏上去会损失HP10或30，阅读**トラマナの**卷物可使之无效。
- 迷宫中有水晶状的障碍物，能反射杖，对着它挥就可以利用那些负效果的杖了，比如用**ホイミの**杖来给自己回复HP，用**ピオリムの**杖使自己倍速行动等等。
- 作为勇者如果在迷宫中不是被怪物打死而是被活活饿死可真是太丢脸了。回复满腹度的基本方法是吃面包，而在满腹时食用面包还会增大上限。如果没有面包也可以吃草来填肚子，一棵草回复五点满腹度。实在没有时腐烂的面包、负效果的草也可以糊口，不过最好是在楼梯口吃以避免产生负面效果。
- 机关非常讨厌，会经常令特鲁内克陷入困境，对付的方法很多：吃下目利草或装备**シャドウの**指轮可以看到机关，对前方空挥武器也可以判定有无机关，装备**わなぬけの**指轮更可以使机关完全失效。此外窄道中是不会有机关的，所以可以安心。
- 中了有的机关会陷入不良状态，如混乱、跳舞等等，如果想快速回复可以AB键同按。
- 由于不能合成指轮，所以指轮的选择就相当重要。远投指轮、力量指轮不是太实用，**サビよけの**指轮和**毒けしの**指轮在合成有防锈防毒的装备后也无用了，这是应在身上装备透视の指轮，可以看到地图上的敌人和道具，知己知彼百战不殆。另外用一个保存之壶存放几个常用的指轮，随用随拿，比如**つうかの**指轮(在水上行走)、混乱**よけの**指轮(防混乱)、**しあわせの**指轮(走路加经验)、**シャドウの**指轮(看到机关和敌人)、**わなぬけの**指轮(机关无效)等。

镐头是迷宫中的必备品！！



进入迷宫一定要携带镐头(**つるはし**)，而且最好多带几把。镐头不仅是偷盗必备，还能打通迷宫中没有入口的房间，从而得到里面的大量金钱！

文/红莲の魔导士 罗剑锋　责编/金腕轮



真·三国无双 2

~一吕,二曹,三伯言,四张,五马,六魏延~

此作在日本发售将近半年，势头依然强劲，现在仍以每周一万份左右的销量成绩雄居日本家用机排行榜的前 20 位，其魅力不言而喻。上次小孔已经为大家介绍了所有武将的各项能力以及贵重品和道具的获得经验，这回是由 Hansir 来讨论各武将的攻击特点，相应战术以及角色的快速培养。

PS2	厂商:KOEI	类型:ACT
	发售日:2001.9.20	售价:6800 日元

武将的综合能力及攻击属性

本作最值得研究的当然是全新的“武器/道具收集”系统，其中不但可以过足眼瘾，欣赏自己收集来的“最终”武器，还可以奋力拼杀不断取得更高能力的道具，在一阵爽快过后你还有了成就感，也许这就是对于这个游戏为何热卖的最简单解释。好了，闲言少叙，切入实战……

这个作品的整体平衡感很好，但是也不得不承认有些角色设定得过于强悍，特别是斩属性的加入，使得有些基本能力很突出的角色变为“超级逊赖”。笔者根据所有武将的综合能力加上武器的攻击属性列出本作最强的九位武将。当然，这里的条件一定是装备最终武器，可以用以下口诀列出：

“三国无双 2”中的武将牌名

一吕，二曹，三伯言(陆逊)。四张(张郃)，五马，六魏延。七甘，八赵，九孙权。这其中有四人最终武器是斩属性，两人雷属性，两人炎属性，一人无属性。也表明了武器属性间的强弱差。

使用斩属性的角色在本作中占有绝对优势，他们可以使用属性攻击将屏幕上无名的士兵一击消灭。但是要说明的是斩属性攻击虽然可以给对方武将造成平时十倍的伤害，但是却永远也不可能将其消灭，这就是斩属性的特点，所以在 HARD 模式的 BOSS 战中还是要结合通常攻击，弓攻击来最终解决敌人。



曹操可谓是斩属性中最强的角色，他最后的五下斩属性攻击不但攻击力强而且范围极大，在一阵紫电闪过以后你通常会发现右下角的斩合数猛增。陆逊和张郃同属技巧型角色，两人的基本攻击力不高，但是跳跃，移动，S 移在整个游戏中最强。(陆逊的斩是三轻一重，范围不逊于曹操)

雷属性和炎属性的特点在于攻击范围很大，雷属性还会给对方带来“传染”。吕布、典韦、甘宁三人是雷属性代表人物。这其中以吕布的五轻五重最为疯狂。还有宏范围的炎属性，以赵云、马超、夏侯敦三人的攻击最有效。特别要提到马超的五轻五重，速度快而带有范围极广的炎属性攻击，(BOSS 战中别轻易使用此招)在某些大战场上更见威力。

关于道具的使用

这里要介绍一个很实用但是却被大多数玩家所忽略的道具，那就是“破发传书”这个道具的作用是使角色在通常状态下达到濒危状态的攻击力乘二，如果是带有斩属性的角色再加上提高攻击力的白虎牙，提高防御的玄武甲，还有真无双乱舞书和护卫心得，我个人认为是个终极配备。因为在这种情况下敌方的武将会在你三连击以后防御崩溃，然后直接使属性攻击可轻易取胜。

战场上的规律及隐藏参数

在《真 2》中，武将的基本连击数上升到了 6(这里所需要达到的条件是拿到第三级或者最终武器)。如在敌兵较密集的地带应使用宏范围攻击(三轻一重)或强力的属性攻击(五轻 N 重)，在对付某单个敌将时最好采用四轻一重的无限连击(四轻一重为打浮空，此时不要继续攻击，而是要等到对方武将即将落下的一瞬间再发动连击，这样才能形成无限连击，否则会变成空中追打)，但是切记这个方法不适用于君主级角色(孙权，曹操，刘备等)，他们会在你一定的连击下自动受身，然后以极快的速度向你扑来，如果你防御不利轻则会体力减半，重则生命垂危。

如果在较多敌军人群中冲杀，那么有三个参数就显得很重要了：S 移，运，和笔者要提出的“S 抗”前两者的重要性不用多说，但是这个“S 抗”确是一个隐藏的参数，即角色在攻击僵持阶段的防御力，如连续攻击或必杀技后的瞬间。

“S 抗”的含义与作用

“S 抗”这项参数很重要，有些角色在连续攻击以后想马上脱离这个地区而转移到安全地带，但是只要受到一个普通杂兵的攻击就会导致全身僵持进而被“群殴”。“S 抗”极强的角色有赵云和曹操，比较弱的角色有黄忠，夏侯渊等。

关于“石亭谋略战”

首先要说明在此关中出现的一个 BUG：张郃被消灭以后的防御力加 8 的道具有时会不翼而飞。不必着急，如果遇到这种情况你绝对在司马懿军营的吊桥上再次发现这个黄金盾(同时干掉许褚获得攻击加 8 的道具)。但是要记住条件：大乔生存。不然的话那个道具真的就没有了。在此关练级无疑是明智的选择，因为在这一关卡可以轻易找到两个加体力和无双槽的道具(中央过道的拐角处和曹休大营的右上角)，还可以快速得到一个初级武将的第三件兵器，(武器在甄姬和张普身上，选一强力武将开路，干掉其中一人，要练级的角色装上赤兔凳紧随其后，待前面武将成功后便可取得自己的第三把武器，要随时注意周围的情况，拿到后立刻退回本阵静待我方胜利)更有 16 点的攻击和 12 点的防御可以拿到，而且只要中等难度即可，但是要声明的是如果想练级最好选吴军，如果反之则是玩火，到底为什么大家一试便知。

文/Hansir　责编/PERFECT



侍 ~ SAMURAI ~

■关于“侍 ~ SAMURAI ~ ”

本作的游戏概念非常简单，玩家控制一名日本武士来完成两天的剧情，在这两天内玩家完全可以按照自己的意志去发展，自由度非常之高。例如与路上的人碰面可以灭杀之，也可以放其一马。不过，由于游戏本身的世界并不是很大，所以玩家的活动范围与故事发展也在制作人的规定下，可以说是比较遗憾之处。下面我们就将游戏中的秘密完全公开给大家。

PS2	厂商:SPIKE	类型:ACT
	发售日:2002.2.7	售价:6800日元

武士修行之路何其远矣　　出生入死难料世事人心

游戏后的追加项目(累计GP)

30	侍入门的项目增加一个(2个)
50	对战模式追加
80	主角服装追加一套(4套)
120	侍入门的项目增加一个(3个)
150	对战模式增加新人物(日向隼人)
200	对战模式增加新人物(井之头茂吉)
250	对战模式增加新人物(知床总一郎)
280	对战模式增加新场地(4个)
320	对战模式增加新人物(黑生喽罗(弟))
400	对战模式增加新人物(东横苑仙)
450	对战模式增加新人物(隐秘)
500	主角相貌、服装各增加一种(4种、5套)
550	对战模式增加新人物(黑生 铁心&吉兆)
650	对战模式增加新人物(役人A)
750	对战模式增加新人物(役人B)
840	主角服装追加一套(6套)
900	对战模式增加新人物(玉川上水)
980	对战模式增加新人物(チエルシ　)
1080	对战模式增加新场地(5个)
1140	主角服装追加一套(7套)
1230	对战模式增加新人物(栗吉)
1300	对战模式增加新人物(すず)
1500	主角相貌增加一种(5种)
1700	对战模式增加新场地(6个)
2000	将主角名字输为“万次”就可以发现……
3000	制作人的感谢

专用刀具(精选)

刀名	所持者	入手场所
一发丸	坪八	第一日傍晚接受苏苏委托在黑生家
十六斗	保世	第一日夜晚前往宿场将其击败
大黑生	铁心	第一日夜晚接受委托偷金将其铁心击败
竹富士	堂岛	在冶炼屋找茬，击败堂岛
鲛肌刀	刈部	第一日加入赤玉党并眼看刈部被杀
神风	吉兆	第二日早晨在高炉加入黑生家并打败吉兆
残月	日向	第二日夜晚到宿场击败日向
十戒丸	知床	第一日夜晚到神社击败他
花鸟风月	东横	第一日夜晚到铁道将其击败

六大结局发生条件

游戏一共有六个结局，将根据玩家在游戏中的表现与选择而发展，下面就将六个结局的发展条件一一公布。

结局一

● 第一日白天遇到坪八欺人上前阻拦 → 不敌玩家的坪八会投降并邀请入伙 → 考虑一下后来到屋敷 → 接受知床的考验 → 胜利后到神社聚集到饭馆捣乱 ● 第一日傍晚来到赤玉党本部 → 消灭两个士兵后吉兆出现并请求加入 → 帮助吉兆解决刈部(刈部在体力不支的时候表示胜负已定) ● 第一日夜晚在神社发现了邑咲和井之头的秘密 → 危机时刻知床显身(选择“偶然出会つたらしい”) → 知床心存怀疑欲想铁心告发 → 主角帮助邑咲脱身(选择“逃してやれ”) ● 第二日早晨来到赤玉党本部 → 再与吉兆一同前往神社并发生激战 → 返回赤玉党总部 → 在铁道众人集结 → 在桥头发现玉川 → 在神社遇到玉川与忍者军，坚持将其消灭即可获得圆满结局。

结局二

● 第一日白天将坪八赶走 → 来到饭馆与苏苏相会 → 碰到知床并拒绝他的邀请将其击退 → 在桥头遇黑人 ● 第一日傍晚在宿场击败井之头 ● 第一日夜晚受苏苏委托到黑生家解救黑人武士 → 逃走时坪八出现阻拦 → 战至击倒前逃走 → 随后再收拾铁心 ● 第二日早晨来到桥上消灭日向与忍者军 → 赶往宿场 ● 第二日夜晚来到屋敷并得到了坪八的帮助 → 屋敷前与玉川决一死战。

结局三

● 剧情基本与结局二相同，必须在第二日与堂岛谈话才行。本结局设计的意义着实不大……

结局四

● 第一日白天遇到坪八欺人上前阻拦 → 不敌玩家的坪八会投降并邀请入伙 → 考虑一下后来到屋敷 → 接受知床的考验 → 胜利后到神社聚集到饭馆捣乱 ● 第一日傍晚高炉战坪八 → 到屋敷接受保护金太郎的任务 ● 第一日夜晚在神社发现了邑咲和井之头的秘密 → 危机时刻知床显身并引发混战 ● 第二日早晨来到高炉 → 铁道助坪八 → 回到高炉消灭吉兆 → 屋敷见到玉川 ● 与铁心连手将玉川KO……

结局五

● 第一日白天遇到坪八欺人上前阻拦 → 玩家不敌坪八被迫道歉 → 坪八将玩家捆绑扔至铁轨 → 一番挣扎幸得吉兆路过解救并加入吉兆队伍 ● 来到赤玉党本部见吉兆 → 得知其不在只能傍晚再来 ● 第一日夜晚在铁道与CHELSEA联手对付坪八 ● 第二日到赤玉党总部与吉兆去神社 → 吉兆吩咐玩家先行回总部 → 与政府军发生战斗 → 经过铁道来到宿场与吉兆会合 → 桥头遇到玉川 → 舍命的一战……

结局六

●与结局一的引发条件基本相同，只要在最终与玉川的一战中“卖友求荣”就可以了。

文/黑旗侍　责编/侍魂



梦幻之星 online Ver.2

Challenge 模式的秘密

PSO Ver.2 相比始祖 PSO 增加了许多新鲜的模式，其中最具吸引力的就是被玩家们称为“CH 模式”的 Chanllenge Mode。所谓 CH 模式是 PSO 在 ONLINE 模式中独有的游戏模式之一。顾名思义，这是一个可以真正挑战自己的技术和与队友的合作能力的一种游戏模式。可以毫不夸张地说，没有攻略过 CH 模式，就无法自称为 PSO 的高手；也可以说，CH 模式是最能体现 PSO 灵魂与精神的模式。

DC	厂商:SEGA	类型:网络 RPG
	发售日:2001.12.22	售价:6800 日元

进入 CH 模式的方法其实很简单，在大厅(LOBBY)中建立新的队伍时，将菜单中 MODE 的选项由“off”选到“Challenge”即可。因为队伍建立好后会在队名的后面增加“CH”的注脚，所以玩家们一般都将 Challenge Mode 简称为 CH 模式。进入城市后就可以由队伍的建立者在猎人中心那里接受相应级别的 CH 模式了。与其它游戏模式不同的是，CH 模式对参加者的 LV 并无限制，所以，只要对自己的技术有信心，随时都可以去挑战 CH。

Challenge 模式简介

CH 模式共有 9 个级别，每个级别分别对应一个游戏中的地区，难度固定为 NORMAL，并分别记时(用处下面会提到)：

C1(即 Challenge 1)	森林 1、森林 2
C2、C3、C4	洞窟 1、2、3
C5、C6	坑道 1、2
C7、C8、C9	遗迹 1、2、3

其中的 C1、C4、C6、C9 需要干掉各自地区的 BOSS。每个地区除了 C1 只有 2 个地图以外，其他的均由 5 张地图组成。完成了这 5 张地图才能算一次 CH 成功了。CH 模式必须顺序完成，只有完成低级的才能进入高一级的。队伍中大家能去的 CH 地区是 CH 级别最低的队员能去的。

听到 CH 模式的难度固定是 NORMAL，可能有人会说：“哈哈，我都打 ULTMATE 难度了！NORMAL 算什么……”。嘿嘿，没那么简单啦，进入 CH 模式后，所有的队员都将被初始化，包括你的级别、武器、MAG、防具和道具，自己原本拥有的全部道具和级别都将被暂时屏蔽而不能使用。



比如 C1，开始时每个人都是 LV1，使用的是最初级的 Handgun、Saber、Cane，铠甲是 frame，没有盾牌，MAG 也是初级的，而且没有 PB 技。恢复药只有 monomate×3，救命的 ScapeDoll 也只有一个。也就是说，在 CH 模式中，每个玩家都会成为一个 PSO 的新人，胜败全凭自己的技术。搞清楚了这样的状况，应该不会再大大咧咧的游戏了吧。

更残酷的是所有玩家将直接进入战斗地区，除非挑战成功或失败，否则将不能进入 CITY，就是说在 CITY 中购买道具也是不可能的(事实上商店里是没有人的，大概都放假了？)。

在 CH 中，每个人身上带的 SCAPE DOLL 的数量有限，一旦某人 DOLL 用完并死亡，本次 CH 即告失败。除了初始的武器防具以外，所有的武器道具都要由战斗和宝箱中随机获得，数量和质量都十分有限。每个地图中都会有相当数量的机关、危险的 TRAP、将游戏者引入歧途的传送器，在这种情况下还要努力缩短攻略时间获得好成绩，因此学会互相合作和帮助才是 CH 模式的真正的意义所在，在 CH 模式里能真实地体会到队友的存在和价值，只有懂得相互协助才能获得最后的成功。所以前面会说 CH 模式是最能体现 PSO 灵魂与精神的模式，只要你体验过 CH，一定也会同意这个观点。

Challenge 模式的奖品

经历了艰难的历程并获得成功后，你就会发现自己的技术水平和对各个敌人特别是 BOSS 的特性都有了很深的了解，对平时的 LV UP 也很有帮助哦(笑)。当然啦，CH 模式攻略成功后也能拿到诱人的奖品呢！每一个 CH 的地区完成以后，玩家就可以获得一个相应级别的称号，并表示以不同的颜色，这个称号可以在 LOBBY 中的玩家头上显示出来。当完成了全部的 C1－C9 的 CH 模式以后，玩家将视最终的总时间获得相应的稀有道具作为奖励，这些道具是 CH 模式以外不能获得的。奖励的道具如下：

RANK	条件(总时间)	奖品
S－rank	7 小时以内	CH 武器
A－rank	7－13 小时	White Ring
B－rank	13 小时以上	Yellow Ring

每一个人物只能拿一次 S－rank、A－rank、B－rank 的奖品。如果直接拿到 S－rank 的话，再进行一次任意一个地区的 CH 就能拿到 A－rank 的奖品，再进行一次的话可以拿到 B－rank 的奖品。

A 和 B－rank 的奖品都是 RING，简单介绍一下它们的性能：RING 是 PSO VER2 中增加的一种全职业装备的高性能盾牌，装备的外形是左手佩带的一个手镯，颜色共有 7 种，不同的颜色有不同的性能差异和装备级别。它们的最低的装备等级是 LV101，White Ring 和 Yellow Ring 都是，但其性能大约可以相当 LV121 的其他 VER2 盾牌甚至以上，RING 系列的主要弱点是只有单项的魔法耐性。顺便说一句，如果留意过 PSO 的剧情的玩家就会知道，PSO 中的主角、总督的女儿 Rico 就被人称为“Red Ring Rico”……

这里还是重点介绍一下最诱人的 S－rank 奖品吧，玩家们通常称它为 CH 武器或 S－rank 武器，共有 25 种，主要有以下特点：

武器名	外型	可装备职业	装备条件	提升能力值
NO TYPE	以下武器随机产生,名称只有命名的名字而没有武器名。			
SABER	剑	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 804 命中度 + 200
SWORD	大剑	HU	攻击力 620	攻击力 + 936 命中度 + 146
BLADE	双剑	HU	攻击力 620	攻击力 + 738 命中度 + 226
PARTISAN	长刀	HU	攻击力 620	攻击力 + 672 命中度 + 254
SLICER	投刃	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 738 命中度 + 164
GUN	手枪	全职业	命中度 130	攻击力 + 660 命中度 + 170
RIFLE	长枪	RA	命中度 130	攻击力 + 738 命中度 + 200
MECHGUN	机关枪	全职业	命中度 130	攻击力 + 593 命中度 + 148
SHOT	散弹枪	RA	命中度 130	攻击力 + 608 命中度 + 155
CANE	杖	FO	精神力 500	攻击力 + 612 命中度 + 180
ROD	战斗杖	FO	精神力 500	攻击力 + 706 命中度 + 148
WAND	魔法杖	FO	精神力 500	攻击力 + 518 命中度 + 212
TWIN	双头剑	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 672 命中度 + 200
CLAW	爪	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 738 命中度 + 226
BAZOOKA	火箭炮	全职业	命中度 130	攻击力 + 668 命中度 + 105
NEEDLE	弩	HU RA	命中度 130	攻击力 + 798 命中度 + 150
SCYTHE	镰刀	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 732 命中度 + 204
HAMMER	玩具锤	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 744 命中度 + 250
MOON	月杖	FO	精神力 500	攻击力 + 672 命中度 + 130
PSYCHOGUN	意念枪	RAmar HUmar HUnewearl	命中度 130	攻击力 + 533 命中度 + 198
PUNCH	双拳	HU RA	命中度 130	攻击力 + 753 命中度 + 108
WINDMILL	风车	FO HUneweal HUmar RAmar	精神力 500	攻击力 + 552 命中度 + 230
HARISEN	纸扇	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 852 命中度 + 200
J－BLADE	日本刀	FOnewearl 以外	攻击力 620	攻击力 + 960 命中度 + 65
J－CUTTER	手里剑	HUmar HUcast RAmar RAcast FOnewm	攻击力 620	攻击力 + 798 命中度 + 114

1. 可以通过道具把附加能力强化到＋99；

2. S－rank 武器的性能十分出众，均是各个类型的佼佼者（全部都是 12 星的武器），其特殊攻击是随机产生的（即死、冻结、麻痹、混乱、攻击上升、攻击下降、防御上升、防御下降及 HP 恢复），并且本身附带 HP 和 TP 逐渐回复的能力；

3. S－rank 武器的属性全部为 0；

4. 在名字上也与众不同，颜色上是比较深的大红色、不闪烁，不象 VER2 的武器是闪烁的红色。而且无论是在什么语言设定下都只用大写字母表示；

5. 最吸引人的就是 S－rank 武器是可以自己命名的，由"8 个大写字母＋一个空格＋武器名"构成，前面的 8 个大写字母是可以自己决定的，例如："TGFC NEEDLE"、"MY SWORD"等。详细情况请看上方表格。

这里需要说明一下的是最后一行的手里剑，其实它的性能并不出众，但胜在外形不俗。手里剑是不会出现在 CH 的武器选单里的，只能通过选择 No Type 随机产生的武器里才有可能获得。而在一般情况下，选择 No Type 而能获得手里剑的几率也很低，大约在 1/50 左右，所以拿到手里剑也不容易哦。

这里告诉大家一个稍容易一点的获得手里剑的方法：首先完成 C1 但将时间控制在半小时左右（一般的情况只要 15 分钟以内就完成了），然后努力以比较好的成绩完成 C2－C9，目的是将成绩控制在 7 小时多一些（S－rank 不到）。然后重新认真进行 C1，完成后应该可以获得 S－rank，拿武器时选择 No Type。回到 LOBBY 以后可以观察你获得的武器的类型（剑系）和增加的攻击力值，如果和手里剑的相同，那就 OK 了。如果不同的话，就直接退出游戏而不能存盘。然后再进行 C1，如此循环。因为这种方法要用到非正常退出，可能会导致自己道具的丢失，所以……风险自负哦！

Challenge 模式的一些变化

在 CH 中特有的开关和 TRAP

平时地图中不会出现的陷阱会在 CH 中出现，会使玩家误入歧途或受到伤害。比如在某些地点出现满地的开关，似乎都有用的样子，但其实只有一个有效，其他的不仅无效而且踩了以后会发生爆炸导致 HP 减少。有的开关按了以后会在附近出现小型炮台，这些炮台会发出初级的火焰/冰/雷的魔法攻击。有的地点会出现许多 WARP，只有 1、2 个是正确的，其他的会走弯路或死路。

CH 中增加了：

门上开关，在门的上方出现一个或一排按钮，其中只有一个是正确的，要用枪或者火焰魔法攻击；

条件开关：只有在该开关上扔下一定数量的武器或防具、MAG 才能打开。

限时开关：开关在打开后的一定时间就会关闭，必须在这段时间内通过对应的门。

关灯开关：在平时的房间里有开灯的开关，但在 CH 中增加了关灯的开关，因此枪或魔法就不能随便乱放了。

另外，还有开关分布在房间的各个角落，需要用到枪和魔法。有的地上开关比标准的小了数倍，只有一个亮点，不注意的话就找不到了。

CH 中的隐藏路径：CH 里的有些地方看起来是没有路可走的，其实路就隐藏在墙壁的后面，这些墙只要走过去就会发光，玩家可以无阻碍地通过。有的路径被巨大岩石堵住，此时可以通过攻击击毁，但是有的岩石是不可以攻击的，一旦击毁就会爆炸。

注：CH 模式的其他内容将在下期继续报道，请读者留意。

文/TGFC TEAM：小文、RVR、RAY　责编/PSO



SNK 的伟大遗产

在玩家的头脑当中“SNK＝格斗游戏”这种似乎根深蒂固的印象的产生其实并不是很久远的事情。如果说1993年发售的《饿狼传说special》和同年发售的《**サムライスピリッツ**(侍魂)》所带给人们的固定印象是从那时开始的话，那不过是短短十年时间不到。不仅如此，SNK还发布了《怒》系列和《精神士兵(PSYCHO SOLDIER)》等优秀的格斗游戏作品以及从《A·S·O》开始的shooting game，并且在格斗游戏中创造了“必杀技”等具有划时代意义的游戏系统。曾经那样辉煌的SNK真的就这样销声匿迹了吗?如何尽快地找到解决问题的答案，难道不是SNK自身和众多追随者应该迫切思考的问题吗?



↑SNK引以为荣的NEO·GEO基板。



曾经出品了多部经典之作，
在格斗游戏界享誉盛名的SNK
真的已经丧失了其在街机游戏界的
霸主地位了吗……
现在下结论为时尚早
在SNK已经出品的数部经典之作中
也许隐藏着SNK复苏的征兆……

KOF2001去年夏天还没有在日本市场上稼动。这种近乎萧条的现实与《VF4》、《铁拳4》等大制作的发行以及3D格斗游戏蒸蒸日上的火爆场面形成鲜明对比，让人有种怅然若失的悲壮感觉。

NEXT PAGE GO!

GAROU DENSETSU

SNK(新日本企画)的自画像——CHARACTER GAME“精神战士”

如今已是**晴空**万里，虽然前途**未卜**，但还要**踏上**漫漫**征程**……

PIONEER——SNK 社风确立
唱向全世界的“歌”……

评价严酷的街机市场

评价严酷的街机市场时在游戏中心存在着普遍的共识：娱乐游戏界的竞争是十分残酷的。即使将适合“买方(玩家)”法眼选择的所有的店铺都罗列起来，对于那些不能够仔细阅读“游戏说明展示板”的初学者来说，如果不能从一开始就给他们充分的吸引力，那么仍然不能分辨出孰优孰劣。很显然那些本来很经典的作品就不容易实现它的价值。其实如果花钱亲身体会之后可能发现这是部精品。但作为商品来讲，要做到让玩家一眼就能发现其与众不同的魅力并不是一件容易的事情。能够投入一个币亲身体验一下的人还算好的呢，好多人只是在别人玩的时候站在背后仅凭自己主观的猜测就做出评价。正因为这样，目前活跃街机厅中的制造商们都迫切希望通过一定的努力来开发出一种让玩家一眼就能看到其魅力的游戏——通过添加精美的图解、BGM(背景音乐)以及改进游戏系统，增强画面视觉效果等手段来使不同作品具备不同的特点——但目前为止，在游戏中心可以遇到的仍然寥寥无几。不过其中能够使玩家觉得非常有趣的“跳舞游戏”(DDR 劲舞革命／ KONAMI 出品)是一个很好的成功范例。



前进吧！雅典娜女神！

1986 年发售的街机游戏《雅典娜》是以女主角雅典娜・维克多利亚女王身披防护盔甲，手执利刃与怪物周旋搏斗为主要内容的一部动作游戏。威力无比的筋肉野郎掀起的狂风与耀眼刺目到足以给飞行员的身体留下后遗症的“极太激光”交相辉映的游戏背景下，游戏的主人公隆重登场。玩家虽然是以女人的身份参加游戏的，但是选择穿着过于性感的“三点式”比基尼出现却是大大出乎人们的意料之外的。给目前普遍存在的解像度和色数都比较黯淡单调的点绘前所未有的巨大的视觉冲击。

作为作品的续篇，1987 年又发售了《**サイコソルジャ－**(精神战士)》，主人公是一名普通女子学校在学生“麻宫？”，它是初代邪雅典娜的孙女。2P 角色椎拳崇从这部作品登场，但镇元斋却没有出现，较为遗憾。敌人是从地下复活的类似恐龙一样的怪物“尸愚魔”，此外在游戏中还有很多昆虫类的角色出现。

此部作品的游戏系统与前一部大异，属于强制横卷轴 STG。由于 SNK 的制作人员很多是从卡普空公司跳槽过来的，所以游戏中敌人的动作和操作感觉都与卡普空公司的名作“松松”十分相似。武器是能够左右射击的激光枪，但激光弹的数量是有限的，靠吃 ITME 来强化攻击力。而麻宫周围会被水晶一样闪闪发光的精神力球所层层环绕，可抵消敌人子弹，起到防护作用并可作近距离攻击用。由于武器只能左右攻击，而敌人有的异常强大，所以该游戏的难度较高。因为子弹不能连续射击，游戏过程中还经常会出现还没出枪就已经被敌击打死的现象。为躲避敌人的流弹而被上下的敌人突死的情况也很多，并且还设置了很多令人讨厌的暗墙，对此要加倍防止被压死……为了将后面困难的部分一气打掉，应该动用 special item——这样的话，雅典娜就会变成一只火鸟，而拳崇则变成了一条巨龙，利用无敌态可在瞬间将敌人杀光。但是，入手 special item 时，会出现从蛋中飞出无数虫子的情况，让人很容易想起 80 年代游戏中的残忍的暴力。当时游戏的画面都十分漂亮，人物形象也十分丰富。将背负的长剑奋力投掷出来的敌人的形象颇具感染力。雅典娜跳来跳去，长裙下摆在风中随风飘荡的样子还是那么可爱。SNK 高超的“平面绘图”技术在当时已初具规模。(●注 1)



走向世界的“唱歌”游戏

《精神战士》这部作品的最大卖点就是它是关于“唱歌”的游戏。在它发售之前虽然也有一些游戏中有短暂的笑声和叫声，但这部作品与之前完全不同之处在于，它可以将一曲合唱完整的从头到尾唱出来。真不愧为世界初的“歌唱”游戏。其中有一首令人斗志昂扬的著名的诗曲：——精神之球发出耀眼的光芒，雅典纳的身躯放出精神的力量；怀揣着这份力量踏上了漫漫征途；虽然看不见终点，但现在已是晴空万里；fire！fire！精神士兵；fire！fire！精神士兵！！唱着这首歌，想想现在 SNK 的状况，心里有说不出的感慨。当时演唱这首歌的清水香织是我的偶像，现在她已成为梦幻人物、职业棒球投手佐佐木的妻子。在佐佐木领衔的全明星队屡战屡胜的背后一定有精神力量的帮助和引导。顺便说一下，在同年 NAMCO 公司发售的《WONDER **モモ**》中，虽然也设定有偶像，但实际上并没有演唱。不管当时游戏中的音源和音质如何，总归是能发出声音来的。这是当时其他公司很难实现的。那时半导体的价格差不多相当于现在的一百倍，在苦于无法在有限的音量内将人物与背景资料完整体现的年代，能够下决心耗费大容量半导体将一个曲目完整的从头到尾装载进去的，只有 SNK 一家。

这方面的平衡被打破以后，出现了很多游戏人物，成功地实现了游戏乐趣的多样性。角色被玩家广为接受的《KOF》系列和制作水平虽有所下降但也堪称 2D 画面究极的《合金弹头》系列在这点上是相通的。这正是取舍选项的精妙之处：突破常理束缚的大胆尝试，是 SNK 的作品具有超凡魅力的坚实基础。

注 1 ●在 1987 年，“精神战士”基板的售价高达 20 万日元，画面在当时看来相当专业。FC 曾移植此作，附送一“雅典娜”欣赏卡带。

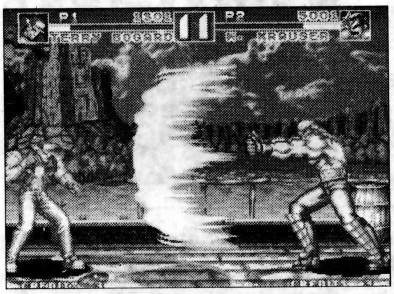
SNK的侧面——格斗GAME《饿狼传说·SPECIAL》

凌驾于“平衡性”的弱点之上，诠释格斗游戏的乐趣……

引爆格斗游戏的一部作品
至高之作，至今流传

格斗游戏的最高峰？

以我个人的意见来看，如果从对战格斗游戏中选出3个最好的话，那么《真·サムライスピリッツ(真侍魂)》《KOF95》以及《饿狼传说special》(●注2)都应该榜上有名。



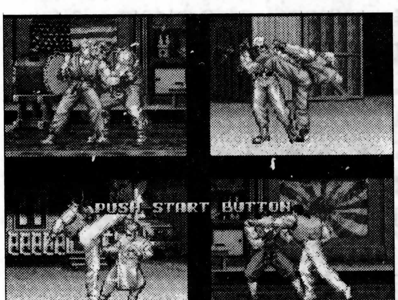
在这三部作品中《饿狼special》的制作最为经典。它是在《饿狼2》的基础上追加很多人物形象并进行了多项改进演变来的。在游戏中可以随心所欲地施展连招的爽快感觉令很多玩家痴迷。恐怕在人气和实力方面，这部作品可以说是SNK格斗游戏中能与CAPCOM制作的游戏相媲美的经典之作。

但是作为对战格斗游戏最重要的部分——各个人物的平衡性就非常的不尽人意。尤以其中的韩国跆拳猛男金家藩为甚……有效距离长的直线飞行攻击、眼花缭乱的站立轻拳，速度快的话下轻拳可以接大量的连续技。下轻拳紧接下重拳或强力远距离站重拳后接必杀技，抵消连续技可用小半月斩。作为绝对对空工具使用的飞燕斩，跳起后可以迅速发出的飞翔腿。还有，即使飞翔腿被防守住，在降落到地面之前还可以紧跟着继续发招，等等……。总之，由于金家藩具有魔鬼般的超强指数，虽然不具备飞翔的工具但也可以傲视群雄，君临天下了。

与这样的人物对战时，对于任何人来讲都是场苦战（其中也只有“舞”和“比利”与之不分上下，这是玩家公认的），并且虽然疲劳时，金家藩的体力有所削减，即使这样，他还可以使出“凤凰脚”这样颇具威胁的杀招。通常被称作“金乱舞”的这个必杀技目前已经被玩家广为掌握并不厌其烦的使用。金家藩的指令输入简便，发生迅速，可以编入连招的普通技的“CANCEL”能力很强（蹲小拳 > 蹲大拳 > 凤凰脚）。即使被防住也可以不停地连续发招（地狱？）等等，在金家藩先生近乎残酷的“教育”下，大多数人还没发招就无声无息的消失了。

（传说中，金氏凤凰脚是危险度120%以上的神技）

不知不觉说的有点脱离主题，变成了金家藩先生的介绍了。虽然存在着他这样的无敌超强人物，但是事实上大多数的玩家还是痴迷在《饿狼传说special》上继续激战。有的玩家为了练习鸭子王的超必杀技，手都磨出了血泡。有的玩家为了练习吉斯的绝技而使左手粉碎性骨折，有的玩家为了练习劳伦斯的绝技而远赴印度修行，有的玩家为了修炼安迪的“超级爆破弹”而倾家荡产，更有甚者，某玩家对于游戏公司把香港角色タン・フー・ルー（陈福禄）制作得过于弱小十分愤慨而扬言要放火烧掉国会议事厅。（这只是其中一部分，略有夸张）



仍在经营中的“饿狼special”

它的人气在玩家心目中根深蒂固。即使现在，GA-CEN(街机厅）仍然放置着对战台。在电子游戏竞争激烈的大都市——东京秋叶原，现在还可以看到一些张贴着“饿狼传说special，最棒！”字样的“饿狼special”的专门店。下次去秋叶原的人可以去实地看看确认一下，就与トライ塔相邻。

由于采用了各种隐藏的新技巧，アクセント（空中飞翔的金家藩，行进中的ヒョコ等）、《龙虎拳》中的リョウ-サカザキ的出现，使“饿狼传说special”成为所有话题的中心。它可以称之为真正体现SNK精神的具有极高水准的经典之作，也是SNK的极限之作。期待着SNK能够再次制作出这样受欢迎的高水平经典作品。

■关于“饿狼传说special”

事实上说起这游戏，我并没有什么好的回忆。初次尝试时与CPU只玩了一局就game over了。与金先生的对战也以被他痛打一番而告终。说得更明白点，根本没有想再玩的兴致。但是没办法，已经把币投进去了。但不管怎样还是真切地体验到了操纵那些人物激战的快感，对战中的不平衡性和难解的命令赋予他别有的味道，是一部充满魅力的传奇作品。

SNK侧身像——“角色+格斗”型GAME——KOF系列

梦の竞演之先驱，格斗游戏之角色，特殊形态的确立……

年复一年“等待”的乐趣，从玩家中获取“先手”的秘密

NEXT PAGE GO!

注2●《饿狼传说》，SNK于1991年推出的作品。比卡普空的街霸稍晚。SPECIAL版的优秀画面同样注入“2D游戏设计师”之魂。

《KOF》是将《饿狼传说》和《龙虎拳》等SNK制作的最具人气的游戏角色组合起来的格斗游戏，无论在人气方面还是在调动玩家眼球的吸引力方面都是无与伦比的，并且一直以持续增长的收入令别的街机商羡慕不已。94年以来，KOF系列就一直是SNK的招牌作品。而此一系列究竟包含了SNK的哪些特点和独有魅力呢？

格斗游戏与平衡性的微妙关系

责编斗13:恐怕很难把KOF系列和"平衡"二字联系起来……

KOF中角色平衡性是比较糟糕的，虽然它把角色塑造的十分成功。在KOF中保持长胜，可能要经常更换角色才能实现。钟情于某个角色，利用其无敌对空或是轻K始动的连技，以及蹲态指令投等等……终于导致强力角色使用频度过高，加之三对三的组队设定更助长了这股风气，强弱角色的矛盾日益突出。

对于这种不平等的"平衡性"，SNK在KOF94中根据组队成员的不同来相应调整。但到了95中SNK放弃了种种改善平衡性的努力，它把一切都托付给了玩家……结果是强者恒强，胜利第一。

与打者间的信赖关系

SNK格斗的高明之处就在于：只是先制作出能够用于进攻的系统，剩下的事情就全凭玩家自己的想象力了。极端一点，也就是说甚至会让人有这种感觉：我们(SNK)只是制作出这样的游戏系统，来玩玩试试吧！总之，通过玩家的发现仿佛什么都可以实现一样。在这种具有弹性的系统下，进攻的乐趣和防守的痛苦是同在的。当然别忘了如果进攻过于猛烈，那么效果也不会再理想了。由于"防守"一方是占有先机的，所以进攻时讲究一些策略是十分必要的。《KOF》之所以能够获得如此高的人气可能就是因为它在制作时给玩家设置了最少的限制，让他们有发挥想象力的空间可以灵活运用。

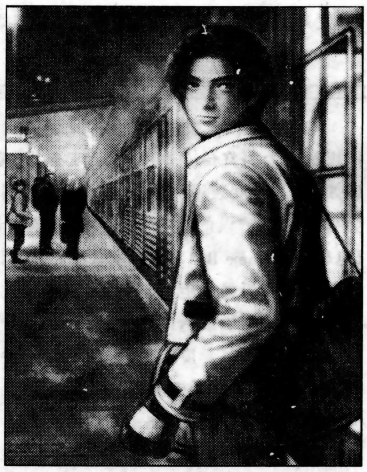

↑美国人也喜欢COSPLAY?

吸引新的游戏迷

SNK成功之处最重要的一点就是能够始终不移地坚持满足玩家们的各种需求。将人物形象放在前面这一举措。让很多从没进过游戏中心的女性玩家看了之后都跃跃欲试，投身到游戏中来。如果没有《KOF》的力量，那么SNK的"COSPLAY"(●注3)的规模也不会如此之大吧！那么，代表"COSPLAY"的游戏新势力和一直以来关注格斗游戏的忠实的老派玩家能够很好的融合吗？

在老派玩家看来，要能享受到游戏的乐趣就可以，将人物特化是没有必要的。不管对于所选人物的感觉如何，都可以通过游戏而亲自研究一下自己组合的人物性能，体验到另一种快感。古烈与没有胜利希望的桑吉夫的对抗，最后谁能取胜不但玩者知道，甚至连站在一边观战的人都明白，但是一个币已经投进去了。

但是，格斗游戏"泡沫"时代的幻影现今已经不在，"投币"行为本身的价值提高了，赚钱变得不是那么容易了。为了能够更直接的体验到对战乐趣，引发新形态规则的"人物特化"手法作为一种方法来讲是应该没有什么不对的。在新规则玩法中，由于人物的魅力，老派的玩家体会到了由人物变化和新系统所带来的攻略性。《KOF》是部能够满足广大玩家需求的作品。



但是去年夏天的"嘉年华狂欢"已变成《CAPCOM VS. SNK 2 millionaire fighting 2001》的天下。共同演绎梦想也变成了与对手公司同事间的竞争。与前部作品的"重返格斗游戏本质"的特点相对应的是，新作制作出了相当狂热的游戏系统，好象完全是为了推进游戏玩法而进行的升级。"缺乏升级的乐趣"也许正是《KOF》的不足之处。

反省一下:SNK过去有着无数的名作，问题是，有惊世之作吗？

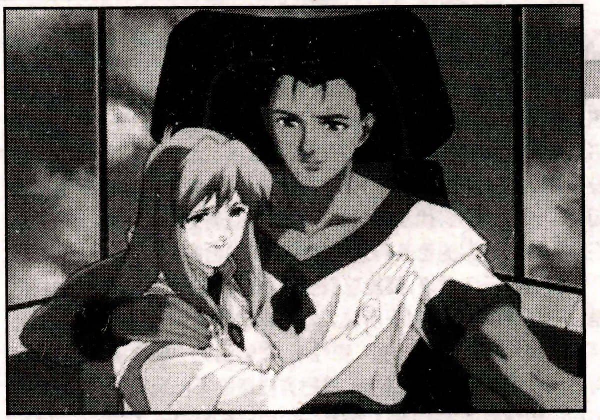
从最近的产品倾向看，认为SNK公司就是格斗游戏厂家的人在不断增加，但实际上却不是这种情况。SNK公司制作了不少动作类游戏，并得到较高评价，例如，有"拉尔夫"登场的《怒》系列。"超必杀技"、"攻击躲避"等今日FTG之根本模式也是SNK创造的。但是，近年来，玩家远离格斗的趋势愈发明显，对此，SNK推出了《COOL COOL TOON》，但是没有什么效果，也许玩家对SNK是"以《KOF》为代表作的格斗厂家"的印象太深的原因吧。如果真是这样的话，那未免有些不幸了。SNK从新日本企画时代便开始了它的历史(1978年)，后来推出了《怒》、《饿狼传说》、《龙虎之拳》等大量游戏。我们为以"再次振兴"为目标的SNK列举出这些软件，虽然看到了其中的不容易，但从中仿佛仍未看到其复活的希望。这里不是为了重温过去的光荣，而是要明确"新的革命还没有走到尽头"！！相信会得到玩家的支持的。通过对SNK的多数软件进行调查，确认它并不仅仅是格斗游戏的生产厂家……


↑与其说"要让SNK品牌再生"，还不如"传承SNK的游戏"实际。

"有革新意义的"这一词语在描述SNK的格斗游戏时，显得格外的重要。《龙虎之拳》、《侍魂》、《KOF》等游戏中采用"超必杀技"、"武器格斗"、"组队战斗"等崭新的系统，破坏了固有格斗游戏的平衡格局。如果SNK在当初没有如此功绩的话，也许就不会有现在的"FTG"这一游戏类型。SNK的格斗中主要强调了格斗猛烈性等方面，当然我们也不能忘记它经常指出的"新的方向性"。

SNK具有野心并有革新意识，这样的游戏厂商是屈指可数的，所以我想说——"SNK，加油啊！"可惜，它已经听不到了。

注3●COSPLAY，就是指游戏爱好者通过自己的"努力"把自己装扮成游戏中的角色。他们的服装通常都是买的，也有自己做的。



感悟创意——史克威尔名作对比

《最终幻想8》与《异度装甲》

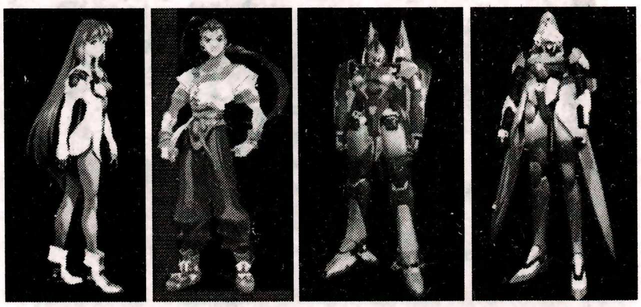
文:Seraph-Z

粗看起来这两个游戏好像并没有多大的关系,他们都是一个公司出品的,但是制作人不一样,一个科幻、一个有魔法;一个3D背景2D人物,一个2D背景3D人物……风格好像相去甚远。最初我也没有注意到,而让我把这两个游戏联系起来的是玩《FF8》的时候,剧情发展到埃斯塔都市的那一段,高科技的建筑物、六边形造型的自动的电梯……当时在我头脑中的第一反应是:"这不是和《异度装甲》里面的索拉利斯天空城一样吗?"然后,我开始注意这两个游戏的联系,发现了许多有趣的相似之处,现总结如下:

主题

《FF8》还没有发售的时候,不论是史克威尔自己还是游戏界的传媒都在大力宣传:"这一代的FF是以'爱'为主题的!"而事实也的确如此。《异度装甲》呢,不熟悉她的人刚看到这个游戏的外表可能会得出一个错误的结论——科幻战争机器人大战……(就像当年《电软》的Game Bar对《异度装甲》的评论:"《前线任务》+《浪漫SAGA》",有机器人但不是SLG、自由度比不上《浪漫》,所以我当时就不赞成这种说法)。《异度装甲》的主题和《FF8》一样,不,应该说《FF8》的主题和《异度装甲》一样,都是"爱"(而且我认为《异度装甲》的"爱"更加深刻更加真实)!这或许就是两款作品都选在情人节期间上市的原因吧……(注:1998年2月11日《异度装甲》发售,次年2月11日《最终幻想8》发售)

我们再来看看两个游戏的世界观(注)和人物关系:玩过《FF8》的人比玩过《异度装甲》的多,因此大多数人都知道《FF8》是一个几乎完全架空的世界,在这一点上《FF8》和《异度装甲》是不同的(注:在这里也许有人会提出异议,认为《异度装甲》也是架空的世界,其实不然,对她的资料了解够多的话就会知道《异度装甲》是一个庞大的故事,共分五章,也有人猜想有第六章存在,但是笔者实在想不出后面的故事高桥怎么编下去。PS上的《Xenogears》只是第五章的剧情而已,所以Ending后面有"Xenogears Episode 5 The End"字样。了解整个故事的人应该清楚XENO的编年史,是从公元2001年开始的,也就是说,《异度装甲》讲的是现在算起15000年之后的事情,所以不能算架空的世界观。PS2上的续作《Xenosaga》在标题就很明显的注明了"Episode 1",描写第一章的剧情)。即使有这一点不同,两个游戏的世界观却有惊人相似的地方。"魔女"这个概念在《FF8》里面是极其重要的,"魔女"有善的、恶的,且在《FF8》世界的历史上多次出现,可以说游戏的主线是围绕"魔女"而展开的。与此相对的,《异度装甲》中有一个极为相似的存在,这就是"Mother"的概念。"Mother"如同"魔女"一样,两个都是各自游戏中强大到足以作为Boss的女性角色(笑),都在历史上多次出现,都能够改变历史影响世界。但两者的目的又有所区别:魔女妄图通过时间压缩魔法征服世界,这是一个比较单纯的构思,而Mother(准确地说是Mother Miang)就不同了,全世界的人都是从Mother出生的,她可以通过基因永远存在于世界上,她要统治世界似乎是合情合理,但她的目的却是为了培养出最好的人类世界,完成修复Deus的任务,只是一个事件的执行者,并没有多大的野心。而对于故事情节来讲这两个"女人"又实在是很相似,首先来看看《FF8》的魔女:故事中提到伊迪亚当初没有变成魔女的时候是在孤儿院将幼小的斯考尔抚养长大的,有着"妈妈"一样的感情,而后来变成魔女之后才成为了众SEED的敌人——一个反面角色,而最后在玩家们的努力之下变回了原样。同样在《异度装甲》中,男主角飞的母亲(不是养母哦)在他小时候变成了"Mother Miang",从一位温柔的母亲变成了一个用自己的儿子



作残酷人体实验的恶魔,而她就没有魔女伊迪亚那样的好运了,虽然最后也变回了飞的温柔母亲,但是也为了救自己的孩子失去了生命(在这里不得不感慨编剧的煽情手法:伟大的母爱突破了DNA造成的宿命)。魔女与斯考尔,Mother与飞的关系还远不止这些,在这里就要涉及到两个故事中的女主角了:《FF8》的女主角利诺娅大家都知道后来成为了魔女,而斯考尔成为了魔女骑士(注:现在又有人举出大量证据猜想FF8最终Boss魔女阿尔蒂米亚就是未来的利诺娅);同样的在《异度装甲》中女主角艾莉本来就是从最初的Mother分离出来的(注:而且艾莉(Elhaym)可以算作是比Miang还要正统的分身……就此打住,《异度装甲》故事要完全解释清楚的话整本"电软"都不够了!)。

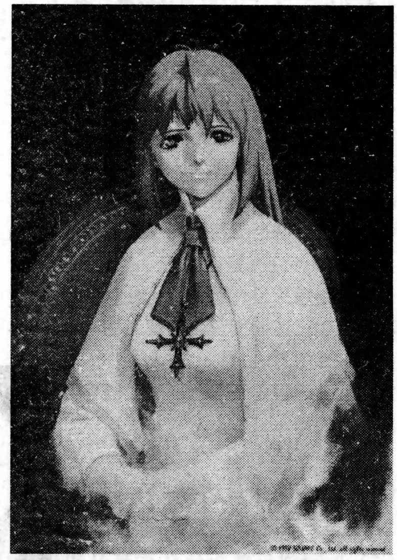
综上,"魔女"、"Mother"这两个概念在各自的游戏里都作为男主角的母亲和恋人的身份存在,这个我们姑且算是巧合吧。还有更巧的事情呢!日式的游戏里面经常会出现一个主角的"宿命"对手作为配角,《FF8》里面有西法,《异度装甲》里面有拉姆萨斯。这两个人有什么共同特征呢?在故事中经常和主角作对,最终的结局对他们来讲都可以算作既没有得到什么也没有失去什么,他们都用带刃的武器,都穿白色为主色调的衣服……而且她们的女伴:一个是公开

注:游戏世界观是指对游戏故事情节展开的时代背景之设定。

身份众人皆知的魔女伊迪亚，一个是故事中唯一不用化名公然出现的 Mother Miang！

创意

《FF8》中的一大创意就是引入了拉格纳这个影子主人公，从游戏中可以了解到他和男主角斯考尔是一对没有相认的父子，而《异度装甲》中飞与被格拉夫附体的父亲也是在游戏的最后才相认。斯考尔因为使用 GF 的原因失去了童年的记忆，同样在《异度装甲》里游戏初期的飞因为人格分裂被父亲封印而没有以前的记忆。两个游戏中都存在一条主角与自己父亲之间的看不见的联系，这两个联系都需要故事的不断发展才能逐渐清晰！通过意识传送，斯考尔可以体会到父亲从前的故事，在这个过程中可以说斯考尔就是拉格纳，斯考尔在体会当年父亲与朱莉亚之间的爱！《异度装甲》里面虽然没



有类似的魔法，但是格拉夫的存在弥补了这一点，这个从500年前失去最爱的人的拉坎（飞的前世）体内产生的恶灵附在了飞的父亲黄康的身上，黄康也一定从这个过程中体会了自己儿子的前世那一段刻骨铭心生离死别，也可以说这时候黄康就是主角黄飞鸿（的前世）！（注：一直想不通为什么要起这样一个名字，国外的网站还用英语明确的说明：源自一个中国的会功夫的民族英雄…… ---b 原文如下：Fei Fong Wong has a similar name to a chinese folk hero, Wong Fei Hung . I suppose they put Fei's last name last in the american version so that people would understand it better. As you probably know, he would be called Wong Fei Fong in japan or china. Plus the fact that both these folks were martial arts masters is interesting...）虽然二者还是有一点区别，体会的对象相反，但是作用是一样的：叙述从前的故事来感动玩家。的确，两个游戏使用这种手法的目的都达到了，《FF8》中给我感触最深的就是拉格纳与朱莉亚，主角两人都只好靠边了；《异度装甲》中拉坎和索菲娅的剧情堪称游戏中的最经典部分，因为心爱人的死，因为死前她的一句话，拉坎不惜变成毁灭世界的恶魔……（老天保佑《异度》系列可以顺利出到第四章，让我重温那一段超级感人的剧情！）

画面

我们再来看看游戏中那些画面上不可思议的相同之处吧：先前提到的城市的造型相似之处先不管了，两个游戏中最最最最……相似的地方是——先来看《Xenogears》中的结尾部分：最终 Boss 被打倒，经过一连串的○○XX△△□□（太麻烦，为了节省字数，剧情略过！）之后……男女主角终于一起从异空间回到了现实世界，艾莉坐在飞的身上，而飞一手挽着艾莉，一手操纵展开光之翼的 Xenogears 从宇宙中降落到地面，主题曲《Small Two of Pieces》响起，曾经一起战斗的伙伴们欢呼着奔向经历10000年生死之恋后终于获得幸福的二人（感动！T-T）……再来看看《FF8》中 DISK3，斯考尔带着利诺娅乘坐“诸神之黄昏”返回地面的这部分剧情：同样的，利诺娅坐在斯考尔身上，斯考尔“当司机”，主题曲《Eyes On Me》响起……这……这根本就和前面一样嘛！！谁抄谁的我们姑且不管了，反正那时候他们都还是史克威尔旗下的……



FF7

最后不得不说的是《异度装甲》这部游戏和《FF8》的前辈《FF7》的联系，人们最早知道有《Xenogears》这个游戏存在应该是在《FF7》中。什么？你不知道，听我慢慢道来：《FF7》中有一段克劳德在病房里说胡话的剧情，玩过的都知道吧，说的什么有没有注意啊？忘记了没关系，我写出来！日文版的：“とらわれた……天使の……うた声……。……ゼノ……ギアス……”；英文版的：“Uh...aaaa....? A billion mirror fragments.... small.... light... taken.... angel's singing voices... zeno... gias..”。翻译过来就是：“哦…啊…亿万个镜子的碎片…细小的…光线…带走…天使的歌声…‘异度’…‘装甲’…”（zenogias 是 xenogears 的谐音）。而且在《异度装甲》中，天空城市 Shevat 中某处可以找到《FF7》中女主角蒂法的照片，这里我就不详细说明了，玩友们自己去发现吧！



↑由作者等人创立的“中国异度联盟”。宽带网络的普及，打造无数同人组织。

结束了……不过还是要废话几句：《FF8》中的所谓“爱”实在是……我还是没有弄懂斯考尔为什么会和利诺娅相爱，他们的感情实在是很牵强，可能是《异度》对我的影响太大了吧。在《异度装甲》中，飞与艾莉之间的感情即使没有基因啊宿命啊之类的东西存在，只有点点滴滴的事件在起作用的话，让人看起来也觉得是顺理成章的事情，所以这才是真实的感情，这才是经典的游戏剧情！最后我要说的是——我不喜欢偶像剧，所以……我不喜欢《FF8》！——《Xenogears》万岁！（V^0^/）

■征稿：本文即可算作对比类文章的范文。欢迎投稿。

注意，对比要自然，要发自肺腑。最忌拿铁拳与VR对比或是GT与梦美对比。没有RAC能和梦美比，而VR要比也得是SF。举此例，是希望大家深入思考，成文之后，一定会刊登。李翊丰达人的最新著作，被迫下期热线!!!!!

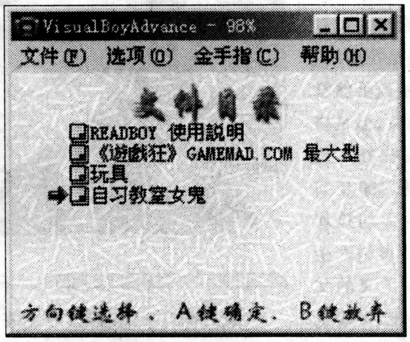
寂寞高手

——GBA 游戏《恶魔城·月轮》的汉化作者施珂昱访谈录

■电软特约记者：游人

责编 鬥戰勝13

在记者眼中施珂昱是个颇神奇又有几分神秘的人物！说他神奇是因为他在 GBA 发售的几个月后不久就仅凭个人之力汉化了《恶魔城 月轮》。老实说当时网上放出游戏的抓图时大部分人根本就不相信，认为是无聊的人用图像软件改的（包括记者在内！），直到放出能玩的 ROM 后大家才相信这一切都是真的，而且这个游戏还汉化的十分完美。其后不久施珂昱又独立开发了在 GBA 上看电子书的软件“Read Boy”，再次证明了他令人惊叹的技术实力。说他神秘是因为除了他的作品我们对他一无所知，模拟器界传言他是个不善言词的“寂寞高手”（可能不少玩模拟器人也不知道施珂昱除了汉化 GBA 的游戏外还汉化过 PS 的游戏！玩 PS 的读者还记得一年前市场上有过一些汉化的 PS 游戏出现吧？像《寄生前夜》、《天诛·忍凯旋》什么的，这些汉化游戏其实也出自施珂昱之手，这也从一个侧面说明了施珂昱不大爱宣传自己！呵！），几经周折我们终于说服了施珂昱接受采访，下面的小文就是根据这次 QQ 采访的记录整理而成的，读者们由此可以看到中国大陆汉化作者浮出水面的冰山一角！（注：以下记者简称“记”，施珂昱简称“施”）



←听记者「游人」说，施珂昱知道编者使用READ BOY时非常高兴。

■记：首先，可以谈谈你的个人经历吗？

施：我这个人不喜欢怀念过去，所以很多以前的事现在都有点记不清了。为了回答你的问题我不得不找了一些以前的文档来帮助回忆。

关于我个人的情况，可以说的是：我 1995 年大学毕业，在学校里学的是食品专业，因为喜欢计算机，在大学期间就买了台电脑来玩，而且毕业后也决定改行搞计算机，后来在一家商场里找了个系统维护的工作，一干就是七年直到现在。

■记：为什么会想到汉化游戏呢？

施：大概是在 1997 年的时候开始接触互联网，然后就发现了两个非常好的东西——模拟器、游戏 ROM，想想以前要花百来块买卡带才能玩到的游戏，现在花几分钟下载一下就可以在电脑上玩到了，当时的感觉就象阿里巴巴发现四十大盗的财宝一样。也因为模拟器的缘故才知道世界上除了 FC 以外还有其他的游戏机，还有很多好玩的游戏机游戏。大概在 1997 年底第一个 PS 模拟器 PSEMU 出现了，因为想做测试的缘故，就到游戏机店随便买了几张 PS 盘回来玩，当时只能看到几张的启动画面，已经觉得很惊奇了。后来随着 PS 模拟器的进步，可以玩的游戏越来越多，又因为买了《电软》才发现原来 PS 上几乎没有中文的游戏，所以开始想到要汉化 PS 的游戏，并找了些游戏开始尝试。正好当时街霸的模拟器中心，放出了一个麻将游戏的光盘影像，考虑到文字比较少，而且文件较小容易发布，就做了个简单的汉化，在模拟器中心发布了，这算是我第一个汉化的 PS 游戏吧。不过也因为是个小游戏，所以知道的人大概不多。后来记得在某一期的《电软》中的龙哥热线里，有读者问到中文 PS 游戏的问题，龙哥的回答似乎是“玩盗版就不要指望有中文版！”，当时的感觉非常复杂。于是想到要汉化几个比较有名的游戏来证明玩中文 PS 游戏并非只能靠日方的“施舍”。

■记：好像后来你还汉化过不少 PS 游戏吧？例如《天诛》.《寄生前夜》什么的，为什么你现在不再汉化 PS 的游戏了呢？

施：之所以选择汉化“天诛”和“寄生前夜”，是因为前者是多语言的国际版、后者也有日文和英文两个版本，这样对于不懂日文的我来说，就可以对照着英文来翻译日文。当然期间也遇到了很多的问题，特别是在制作光盘方面，因为当时没有现成的光盘影象工具，只好自己摸索着来做，前后刻坏了七八张光盘才试成功。不过我遇到的最大问题其实是翻译的问题，我的英文水平不是很好，而日文翻译又很难找（因为我做汉化是非官方的，也是非盈利的，我不可能支付费用给翻译人员！），而很多著名游戏的文字量又非常的大，没有一个高效稳定的翻译队伍支持是无法完成的，我有几个翻译计划就是因为这个原因搁置了，这也就是后来没有新的汉化补丁的缘故。其实我也试过制作汉化工具交由其他人来组织翻译的方法，譬如“胜利十一人”，不过发现会变得很难受我控制，而且容易被盗版商所利用。

■记：哦！原来是这样！确实你那几个汉化的 PS 游戏让盗版商狠赚了一把呢？！呵呵！那为什么后来又想到去汉化 GBA 的游戏了呢？

施：至于汉化 GBA 的游戏，是因为我觉得它很有前途，电脑上的模拟器也非常的完善，测试起来非常的方便，而且游戏的 ROM 也可以很容易的得到。所以在“恶魔城”的日、英文版的 ROM 都出来后我就决定开始尝试一下。因为有汉化 PS 游戏的基础，基本上是没有遇到什么大的问题。唯一一个大问题是字库空间不够（原来的字库空间太小，无法容纳所需存放的汉字），不过后来还是顺利解决了。

■记：听说你现在正在汉化 GBA 的《超级机器人大战》，什么时候能完成？

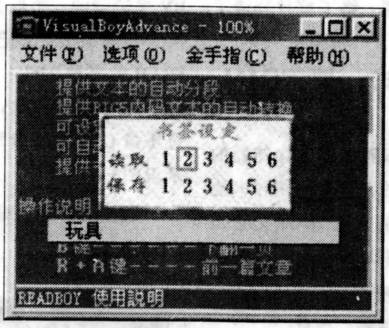
施：至于 GBA 的《超级机器人大战》，我确实动过汉化它的主意，也在网上放出过初步的汉化截图，但后来发现它的翻译量实在是太大了，自己恐怕无法胜任协调翻译的工作，所以将所有的资料都交给其他有兴趣的人去继续了。在我写这个留言的时候听说已有部分汉化的中文《超级机器人大战 A》D 卡带在卖了，我也不知道它的来源，不过如果用日文汉字做部分汉化的话，很多人都可以做到的。

■记：你现在的工作和游戏有关吗？汉化游戏的技术是怎样掌握的呢？汉化 PS 游戏与汉化 GBA 游戏哪个更难一些？

施：我目前的工作应该是和游戏完全无关的，不过其实游戏汉化也不需要很多特殊的技术，有很多方面都来自于平时的积累，当然也浏览过很多的国内、外的 ROMHACK 网站，寻找汉化的方法和工具。我在没上互联网前曾上过一段时间的南京彩虹 BBS，当时用的软件是 BIG5 码的 CTELIX，用起来很不方便，所以自己写了个程序来将其中的 BIG5 码汉字提取出来，用转码软件转成 GB 码后再写回去。后来这个程序稍加修改被用来作为"天诛"的汉化工具。同样，因为工作的需要，我曾写过在非中文环境下显示中文的程序，这使我能够了解到中文字库的储存和显示原理，对我的汉化也是非常有用的。你提到汉化 PS 游戏和汉化 GBA 游戏哪个更难的问题，其实就单个游戏而言是很难比较的，同样是 PS 游戏汉化的难度也是有很大的不同。不过就普遍而言，我个人认为汉化 GBA 的难度较大一点，因为 GBA ROM 的空间有限，游戏厂家为了在有限的容量中放入尽可能多的内容，通常会对资料进行压缩处理。要汉化它就必须找出其使用的压缩方法，将原始的数据恢复出来，而且还要写出相应的压缩程序将修改后的数据压缩后写入，在没有得到官方技术支持的情况下，这是件非常困难的工作，要花费大量的精力。而 PS 游戏遇到的情况则恰恰相反，光盘的容量非常的大，数据通常未被压缩处理，修改起来比较容易，但带来的问题是因为容量太大了，要在数百兆的数据中搜索有用的数据是相当困难的，当然通过某些方法可以有效地缩小搜索范围。

■记：请介绍一下你开发的 GBA 电子书软件"ReadBoy"。

施：在汉化"恶魔城·月轮"的过程中我浏览了几个 GBA 的非官方开发网站，发现 GBA 有非常好的开发环境（官方和非官方的开发文档和工具、大量的示例和教程），因此想到要在它上面做些属于自己的东西。我比较喜欢看书，一直以来都想有一个可以随身携带的读书器，所以开发一个 GBA 上的读书软件成了当然的选择。开发的过程比较顺利，大概用了两个月的时间。软件的名称叫 READBOY，目前的最新版本是 1.2 版，实现的功能有：支持文本文件和网页文件的写入、支持 GBK 大字符集的显示、提供文本的自动分段、提供 BIG5 内码文本的自动转换、可设定文本显示的前、背景色、可自动记录上次阅读的位置、可自定义书签等，以后希望能加上背景音乐播放和更好的文件组织功能（开发该软机的另一个动机是，因为我之前的汉化补丁都是无偿发布的，所以希望能通过这个软件获得一些受益，所以将它做成了一个需要注册的共享软件，不过注册费我要得不多，只要二十元，相信大多数需要这个软件的人是能够接受的吧?）。关于 READBOY 的最新资料和详细介绍，希望大家到我的网站 http:// cpsgame.yeah.net 去查询。



■记：能否谈谈你将来的打算？是否也会成立个工作室或把汉化游戏商业化？你对目前取得的成绩是否感到满意和欣慰？

施：对于目前取得的成绩我自己是相当满意了，随着年龄的增加，来自生活和事业的压力会越来越大，今后可能无法象以前那样花大量的时间和精力在游戏汉化上。不过长江后浪推前浪，现在有越来越多的人在加入游戏汉化者的队伍，相信被汉化的游戏会越来越多的。至于我自己，我准备依然使用老的办法，找一些经典游戏的英文版来提取英文再对照英文来汉化日文版。因为我所作的汉化都是非官方的，如果无法得到软件厂商的认可，那么成立工作室或把汉化游戏商业化都是一种空想。但在盗版横行的现在，要得到软件厂商的认可那绝对是一种奢望。不过话说回来，如果能得到软件厂商的认可，像 PS2 一样推出中文游戏的话，也轮不到像我这样的人来做，汉化本身并不是很困难的事，有厂方支持的话会更容易，有能力做汉化的人有很多，现在之所以中文的电视游戏这么少并不是技术上的原因造成的，而是因为无利可图造成的，看看现在电脑游戏的情况就可以明白了。所以我们可以说既是盗版的"受益者"(!?)，又都是受害者。我希望将来电视游戏软件也能象现在的电脑游戏软件一样形成一个良好的正版市场，这样大家就可以用相对低廉的价格玩到中文的电视游戏了。

■记：以你现在所掌握的技术能开发出 PS 或 GBA 上的原创中文游戏吗？

施：目前我使用的游戏汉化方式是不修改游戏的主程序，仅仅修改游戏的数据部分，这样我可以方便的汉化不同机种上的游戏（曾经想过要汉化 DC 上的"莎木"，因为 DC 停产而放弃了，现在在研究 PS2 的游戏，可惜没有 DVD 的刻录机，不然的话也可以试试了），但缺点是有些游戏会因为先天的条件而无法汉化。总的来说汉化游戏和制作游戏是没有大的关联的，所以 PS 游戏我是做不出的，不过因为有写 READBOY 的经验，如果多花些时间学习的话应该是可以写出 GBA 的游戏软件的。有 C 语言基础的读者有兴趣的话也可以尝试一下，并不是很困难的。

■记：最后请为有志于游戏汉化的《电软》读者说几句话。

施：对于有志于游戏汉化的人，我想说的是，首先是要有恒心，因为就有一定计算机知识的人而言，学会汉化游戏并不是非常困难的，但真的去做时就会遇到一些意想不到的问题，也会有相当多的繁琐事要做，惟有那些能坚持到底的人才有可能获得成功。另外的一点是不要过多地依赖现成的通用工具，虽然对于初学者来说，使用通用的工具可以更快的入门，但要记得各种游戏的数据格式都是不尽相同的，通常使用通用工具的结果会使汉化过程变得低效和繁琐，尽可能地了解底层的东西，学习编程，写出自己的汉化工具，能大大提高你的汉化速度和能力。有兴趣的朋友可以到我的网站下载我写的"恶魔城·月轮"的专用汉化工具看看，相信能帮助理解这一点的。建议大家都到相关的网站（如 EMU-ZONE 的模拟汉化论坛、狼组的网站、ROMHACK 之家等等……）去看看，会很有帮助的。有问题的话也可以写 EMAIL 给我，我会尽量回答大家的。

我的 EMAIL 地址是：shikeyu@163.net 或 shiekyu@wx88.net 。

■记：好，最后再次感谢你能在百忙之中接受采访！谢谢！

施：不客气！应该我感谢《电软》才对，帮我做了个免费的广告！呵呵！（斗 13：哪里哪里）

记：唔……

●《电软》特约记者"游人"独家采访报道

游人特别感谢"GB MAD"电子杂志及"幻想模拟站"全体成员大力协助！谢谢！

识别 GBA 卡带的记录方式·完全版

尊敬的电软编辑们！

我是第一次给电软写稿，以下是我写的关于 GBA 原装卡带的记录详解！请多指教！

我曾经在电软上多次看到 GBA 原装卡都是采用闪存作为记录方式的说法，其实不然！我曾经把恶魔城原装卡带拆开看过，它是用了 SRAM 作为记录载体的，同时，在卡上焊有一枚型号 CR1616 的纽扣电池，是焊死的，不可更换！

我为了彻底搞清 GBA 原装卡带到底是采用哪几种方式记录，我去了很多关于 GBA 硬件及软件的网站，结果，终于被我弄清了 GBA 的记录方式！

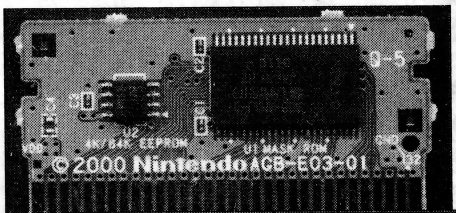
首先，**GBA 共有三种记录方式，即 SRAM，FLASH MEMORY，EEPROM**

这三种记录方式各有不同，SRAM 是静态随机存取存储器的意思，存在它里面的内容是需要电池来记录的，即采用纽扣电池来维持其中的内容，而 FLASH MEMORY 即我们常说的闪存，它是不需要电池的，它是通过 GBA 本身的电池电压来完成擦写的。EEPROM 大体上说来和 FLASH MEMORY 差不多，但它的体积更小！在 WWW.GBANOW.NET 及 WWW.GBADEV.ORG 上有更详细的关于 GBA 的一切！

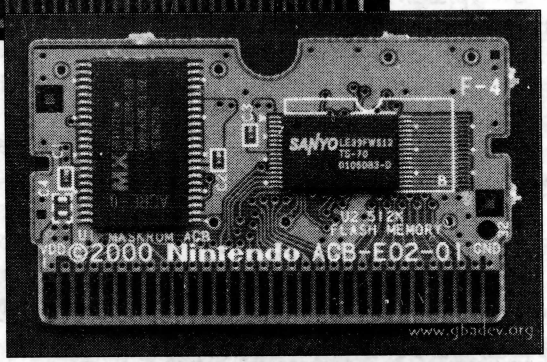
那么在不拆开 GBA 卡带的情况下如何分辨到底是采用何种方式记录的呢？关键就在于卡带接口处的一行字上，"圈儿 C" 200X NINTENDO AGB－E0X－01，其中第一个 X 是 1 或是 0，它并无太大的意义，只是代表年份罢了！而 E0X 中的 X 才是至关重要的，——如是 1，则此卡无记录；如是 2，则次卡是用 FLASH MEMORY 来记录的；如是 3，则次卡是用 EEPROM 来记录的；如是 6，则次卡是用 SRAM 来记录的，也就是用电池的。一般说来卡带上的 SRAM 的容量 256K；

FLASH MEMORY 为 512K；EEPROM 为 64KB。我为了验证，拆开过多盘 GBA 原装卡带，结果和我说的一样，为此，我特附上四幅图来说明一切！

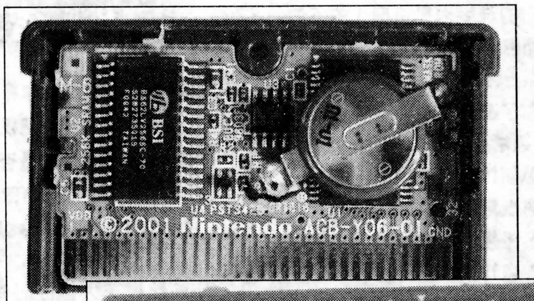
请各位细看。(编者按：烦作者再往 uni41@sohu.com 发一封信，注明地址。另，triumph13@sohu.com 正式启用！)



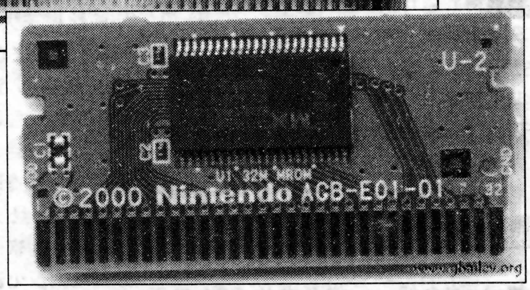
←大家请看，此卡编号为3，正是『闪存』记忆方式。这盘卡乃是玛莉A也。



→编号3，记忆方式是EEPROM。那块三洋芯片是做啥的？



←编号6的，正是电池记忆。这是恶魔城的卡。



→此卡编号为1，说明卡内并不记忆。

专业监视器纵横谈(三)

20 世纪 70 年代出生的人的童年是怎样度过的？近来互联网上不断有讨论此话题的帖子，回想十几年前，大多数人都应该记得这样一种情景——十几个人围坐在一台 12 英寸的黑白电视机前，津津有味的玩着红白机，这就是我们以前娱乐生活的真实写照之一。如今很多家庭都拥有了大屏幕电视或背投影电视，但这一切仍然不能满足人们对高质量生活的不解追求。现在的家庭娱乐设备又有一位新成员悄然入侵，那就是——监视器。

也许你会觉得很奇怪，监视器怎么可以用在家里？以往一提到监视器人们总是会把它们和专业视频制作或电视台、部队、医院监控联系在一起。这的确没错，不过现在监视器的发展方向之一就是向家庭娱乐领域渗透，并有可能取代现有的彩色电视机而成为家用电器家族中的重要成员。

其实，与大屏幕电视机等当前主流家庭视频终端设备相比，监视器有着自身更大的优势。监视器可以和各种图象信号输出设备连接，将画质发挥至极限，让你感受到更逼真的临场效果。作为图象显示的终端设备之一，监视器具有高画质、可连接数字信号等优势。如果有全频道视频转换器，则无须购买电视机便可直接用监视器播放全频道电视节目。因为监视器可兼容各种信号，可以将监视器与各种 VCD、DVD、录象机当然也包括游戏机等连接，组成视觉效果极佳的家庭影院。除了观看 DVD 大片之外你还可以领略到次世代游戏带来的乐趣。

当然，人们对它认识不够是目前监视器还没在家庭得到普及的原因之一。另一方面，高高在上的价格也是束缚它进入家庭娱乐的重要因素。虽然随着监视器技术的不断发展，监视器价格已逐步走低，普通监视器的价格在 1.3～3 万元左右，接近于现在的背投影电视，但总的来说还没有达到大多数家庭的接受程度。

精品店(咨询电话 62613991)资料提供：北京海淀意新游戏

PS2购买指南

责编 鬥戰勝13

文:天师

附:如何为你的游戏机配一台合适的彩电,比如PS2?

由于读者热情支持,责编的uni41@sohu.com主力邮箱常信满为患,加之不少读者在发图片时遇到困难,故再设

triumph13@sohu.com

以备急需。当您发信遇到困难时,可发往新邮箱。上面的两个邮箱对应栏目有:科普园地、龙哥热线、格斗天书、特稿。责编热切期待朋友们对游戏想说的一切。来稿风格不限,重度游戏专业研究与"游戏心路"或"小字"平等。发邮件提问者,如未收到E-MAIL回复,必在龙哥热线中登出。科普园地欢迎各路高手投稿,通过电子邮件传送图片最适!

读者若在投稿前还有什么疑虑,请致QQ:44813464。

最近一段时间,读者PS2的问题很多,每天都要接到电话询问。故有心成就一篇购买指南,不求面面俱到,但求一锤定音。本文完全建立在实践之上,并参考多个案例,力求为一些"迷惑中"的读者解决一些实际问题。

划算?

PS2是最先进入"成熟期"的主机,虽然性能最差,但是名厂名作多。特别是世嘉转型以来,已为PS2注入游戏若干。由于是吸引第三方软件商最多的主机,因此玩家比较容易找到自己最喜欢的游戏。以中庸主机玩自己狂爱的游戏,还是以顶级主机玩自己不喜欢的游戏,是个两难的选择。再或,为一款游戏买主机,如,为生化危机买NGC。其中的分寸要根据玩家经济实力来掌握。

价格?(以下价格为参考价,因地区而异)

游戏机无定价。心急早买,花的钱肯定要多。目前这个阶段,PS2已经降到了2100元左右,比NGC贵一点,但比XBOX便宜些。记忆卡SONY制220元,KEMCO受权190元。手柄单售为180元。加上一张380元的正版VF4,一台买回去能玩的PS2为:

2180(主机)+220(8MB)+380(VF)=2780元。

DVD?

PS2是唯一能够直接看DVD影片的主机。编者的看法是"不能拿游戏机这种耐用消费品当宝贝"。因为往往你越珍视它,它越欺负你。所以,大家可以拿PS2直接看无锁码DVD,直到光头报废为止——何况光头也没那么容易就"报废"。只有这样,才能将一台游戏机的功能全部发挥出来。PS2的DVD功能搁着也是搁着。

直读?

30000型PS2的直读除了要拆开机器加焊IC以外,还要利用到一种英国产"AR2"金手指碟和一张日版原碟来"引导"(引D版CD是用不到这日版原碟的)。一般的小店没有实力为购机者现场加装这种直读,而那种买到手就是改好的PS2通常会较可靠。如果大家后来才加,就要到技术过硬的店去做。这种AR2金手指引导法使用简便,如果用DOA2(HC)来引,没有引不出的DVD。PS2更可使用金手指修改游戏——只是你的密码必须和游戏的版本对应,不要拿美版码改日版游戏。

原版AR2是双碟,蓝色,引导时需要用的是那张深蓝色的PS2专用盘(修改PS游戏的盘颜色稍浅)。后来不少直读商制作了地版的AR2银碟,碟面上有"USB"字样。



↑PS2是"玩具",绝非"器材"。

←这是索尼顶级,32寸数字纯平监。水平1000线,外接色彩分析仪。没有任何器材能和它比。

推荐使用原版。一套原版AR2约350元,包含两张碟一块资料卡,注意这个价格还应该带一个体积很小的直读IC。而盗版的AR2只有一张碟一块卡。使用上,根据光头的脏污和老化程度会出现有些机器对盗版AR2过早出现识别困难却可以识别"英国制"正版的个别例子,责任主要在光头或者是IC和安装技术不过硬,而不在碟片。

目前这种利用到AR2的直读IC高度成熟,使用时预想外的省事,可以说相当可靠。现阶段更先进的直读,也要通过按RESET键N次的办法来实现读取,暂未出现"放碟>按EJECT收仓"就能"直读"的IC。

前段炒得爆热的MESSIAH芯片,因受索尼打击,该公司已经将产地移到我们这里,产供销一条龙。该芯片对欧美机器都可以实现免引,但也要根据需要按2到3次RESET(注意,按RESET键是利用IC对机器进行控制。你只要按上规定次数就可以了,在眨眼间按两次RESET与按一次之后在托盘进仓的过程中再补按一次的"最终结果"是一样的。推荐前者)。对于亚版N制PS2,MESSIAH还未顾及。

可靠性是我们追求的第一目标,对于一部分玩家来说AR2可能是目前最佳的"解决方案"。配合AR2使用的日版引导碟方面,最好是DOA2(100%引DDVD),鬼泣就只能勉强使用了。其他碟则不可能引导出所有的D版DVD碟,就算引出来标题,后面也会死机。而有些D版碟尤其是一些DVD的制作本身也是非常差劲的,更不用说盗版商把一些原来是DVD游戏强压成CD,甚至会对游戏画面造成一定损失。

光头?

这是本文的关键。编者需要极力提醒大家注意的一点是"对PS2光头造成损害的可能是任何东西,唯独不是碟片"。不单是PS2,其他任何光碟游戏机,说"光头有问题",大家首先想到的,应是"不管光头有什么问题,反正那绝对不是碟片造成的"这一公理。在这个前提下,我们就要考虑,是光头脏了,还是老化了,还是电路出了问题,或是被个别黑心的BOSS给作了手脚?

大家想一下,PS、SS时代我们一张正版没有,PS就不说了,泛滥之后问题机不少,可有几个SS玩家的主机光头出过问题呢?至多擦一次后就可"永久保用"了。

PS2也一样。PS2的光头比PS强得太多了,几乎可以用强力来形容。只是因为后置的大风扇比较容易吸土,造成光头脏污,所以我们只要在光头读取不畅的时候拆开机器进行光头清理就够了——因为这完全是我们力所能及的!(因版面所限,先到这里)

下次应该会把光头的清理和电视的选择一次搞定。

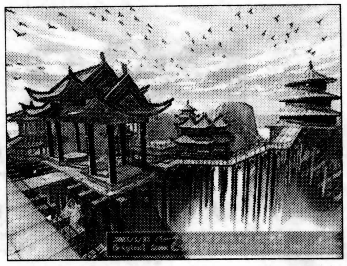
VF4 基本攻略

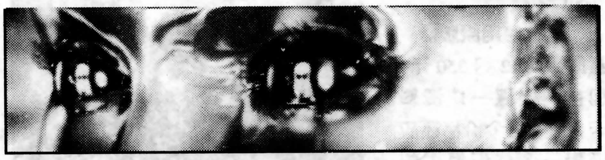
第一回

电软在手，胜率200%UP!

责编 -鬥戰勝13

从本期开始，我们对PS2版VF4展开攻略。综合了几本日本杂志并结合自身实践经验，编者尽力而为，不足之处还请谅解。





●此处的键位可以确保各位在使用手柄进行游戏时获得最优秀的手感和最强大的指令输入效果。编者使用这种键位，能够以100%成功率发出结城晶的任意固有技和少量连续技，因此再度推荐（实战中“修罗霸王靠华山”的成功率低，其他不在话下。但用手柄发结城晶的连续技是自虐……）。结城晶摇杆必须。

□:	P
△:	P+G
×:	K
○:	K+G
R1:	G
R2:	P+K+G

●PS2版是街机C版，本文不涉及其“家用要素”。

初学者需要注意的几个概念

两种足位置●对战开始前，1P与2P都是“左脚在前、右脚在后”，这种状态为顺足（“平行”足）。否则一方左脚在前而对方右脚在前则形成逆足（“八”字足）。在VF中，不同的足位置对连技有一定影响。

角色体重●这也是出于对连续技的考虑。VF4中，轻量级角色：凡尼莎、葵、佩、莎拉；中量级：里昂、舜、洛、影丸、雷飞、杰克、结城晶；重量级只有沃尔夫和杰夫里。

站立状态下输入“下蹲”的指令●结城晶的白虎双掌打，是中段攻击，原指令是“下（蓄）后前P”，如果不想蹲着发出此招，则可输入“斜下斜下后前P”来发出。在VF4中凡是“下（蓄）”这个指令，一律可改为“斜下×2”来发。后文会有说明。

二择●瞬间攻防的不慎，将把你带入困惑的漩涡。简言之VF就是要判断是打上中下哪一段，防上中下哪下段，以及投技的使用。一般的，中段攻击和蹲P是常用攻击手段。

反击确定技与投拔●二者都建立在对自身状况产生判断之后。反击确定，就是要抓住对手破绽较大打击技带来的机会，或是去背防御中的对手。投拔并不难，但机会很难把握，只要在对手投技发生后的1/6秒内使出相应的“指令+PG”，就能解拆。例，结城晶使用“后前PG”，我则只需“前PG”解，也就是说对手所用投技的摇杆指令的最后一个方向，就是我投拔的指令方向，再+PG即可。

技的延时使出●比如陈洛的PPP下K，其中的“下K”指令，既可与前面的“PPP”指令一气呵成，也可稍晚再出，则若对手丧失了警惕没有继续蹲防，必被击中——而他若继续蹲防，我则可收招改发“前P”顶肘破之。就好像舜帝那招有名的“何仙姑”（前PPPK），最后一下的K也可DELAY使出。VF4中很多人都有这手，洛的“斜下KPP”，最后一下的P也如此。

攻防——RISK与RETURN

其实这部分没有什么高深的内容，编者把大意说一下，读者请于游戏中体会即可。稍有VF战斗经验的可以不看这部分。

RISK与RETURN的原意是指“危险”与“返还”，在三维格斗VF4中，引申为自身状况的“不利”（RISK）与“有利”（RETURN）。

在VF中，“打击、防/避、摔投”之间的生克制化不用多说：打克投、投克防、防克打。加之上中下段的作用不同，玩家战术选择项更加宽广。在VF4中通常会有“二择”的迷惑——比如是站防还是蹲防、是攻中段还是摔投等，而胜败往往就在于这50%的成功概率之一闪念——这就是所谓的“先读”。

当你处于“有利”状态时，就要进攻对手（RETURN）。哪些状况对我方“有利”呢？比如●P命中对手。●下P命中对手。●对手吃我中段攻击或被COUNTER。●我防住对手的下P或中段攻击。

好了，以上情况发生时需要玩家迅速地把握住机会。这个机会的把握，我们称之为“HIT确认”。HIT确认后，就会遇到“二择”的问题。此时的攻方可使用以下三种战术——1、投。2、中段。3、回转系打击。

以上三种思路因应敌人不同的状态，如果敌人“先读”了你的意图，你将丧失“有利”态。比如，投技威力大，但对手轻拳即可点破你。而中段攻击也不是万能药，使多了对手肯定有想法。回转系攻击对付换线中的对手有特效，但一旦失败，空当也是极大的。

注：回转系攻击，分“半回转”与“全回转”。前者只对相应闪避方向的对手有效，而后者则不管对手往哪个方向闪避，都有效。

与上面类似的，当自身处于“RISK”状态下，就必须防守。虽然这看似废话，但其中也有奥妙。“先读”的概念不仅反应在“攻方”（RETURN），能够正确的防守更加重要！防守时同样要“先读”，过程与上面相反。

不利状况的例子有●对手P命中。●对手下P命中。●对手中段攻击命中或打出COUNTER。●我下P和中段被防。●我投技或反击确定技被防。

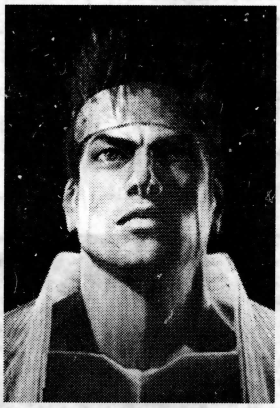
为了避免战况转至对我“不利”，要猜测对手的思路，竭力防守。防守时的选择有站防、蹲防、疾退（后后）、闪避、强打、下P、疾退（或蹲疾退）接中段攻击，等等。防住了，一切OK，战况向有利方面转化，可转守为攻；防不住，就要做好牺牲的准备。其中，“强打”是指用P点掉对手硬直长的摔投等，而下P下K交替使用则是很厉害的牵制技，因为其发生迅速，对上段进攻和投技有特效。

防守时需要注意的是对投拔和闪避的应用，特别是后者。再有就是受身的概念，在VF4中，受身为落地前GPK同按，如能结合摇杆的上下，可实现“横转”受身，受身非常重要，可弱化对手的COMBO特别是“落地反弹”型连技。

若大家希望进一步理解这部分内容，一定要仔细看一下PS2版练习模式中的TRIAL解说。那里都是精华。

结城晶

(AKIRA YUKI)



流派●中国河北开门八极拳(现传人为沧州吴连枝)

简介●来自日本、身高一米八、体重 79 公斤的武道家,最爱“修行”。其格斗风格给人以天崩地裂之感,超强力打击技尤其是连续技常令对手胆寒。其人一击是一击,破坏力大,最喜直线突进,中段爆强,脚上功夫较差。

主场●结城武馆(12M×12M/破坏可)

指令输入难度★★★★★

指令复杂 战术单纯

打者必须有所觉悟的几个固有技

■上步冲掌(后前 P/上段/伤 25)

可作为“起上攻击”之后的反击技。HIT 后斧刃升膝伏虎击(下 KG 前 K 后前 P)追打可。

■里门顶肘(前前 P/中段/伤 20)

主力中段。发生较快,适于接近战。相对于跃步顶肘,硬直短些。COUNTER HIT 后,可接强力 COMBO。

■跃步顶肘(前前前 P/中段/伤 20)

此技硬化时间长,被防住后要倒霉。但一旦 COUNTER,后续 COMBO(如前前 KK)掉血非常之大。

■猛虎硬爬山(下蓄前 P/中段/伤 35)

突进技,中距离使用。命中后的二择为:跃步顶肘或投技。

■白虎双掌打(下蓄后前 P/中段/伤 45)

指令输入成功后,发生最为迅速的打击技。可酌情使用。常融入连技使用,但因其指令复杂,故有指令融合一说。HIT 后对手必倒。

■虎扑(214P/中段/伤 25)

此技的发生很慢,可在读出对手“投”的意图时使用。命中后必接铁山靠,伤害大。但由于 C 版结城晶弱化,所以“虎扑+ 铁山靠”这一 AKIRA 招牌技威力大减。

■马步冲靠(下蓄前 P+K/中段/伤 30)

命中则对手必浮空,绝对连,结城晶主力浮空技。除蹲防伺机使用外,站立态可“斜下×2”接“前 P+K”,即蹲疾进后“前PK”。可活用。

■跳山崩捶(后前 P+K/中段/伤 25)

与崩击云身双虎掌的性质类似,可作为对“闪避”中的对手之二择攻击手段之一。

■搜下崩捶(斜下 P+K/下段/伤 22)

起手低,对于结城晶这种下段超弱的人来说,此技有一定价值。比如,里门顶肘被对手防住,对手使用“前 P”肘顶中段攻击时,如果使用这招,即可避开。技的发生较慢,但有效距离尚可,适合中距使用。COUNTER 后可“前前 KK”。搜下崩捶之后的二择为中段攻击或投技。而如果 NORMAL HIT 了,则对结城晶更为有利,其“二择”为马步冲靠或投技。

结城晶之所以强

■秘诀 1:最大武器——跃步顶肘。COUNTER 对手后有“前前 KK”,放掉对手三分之一的血。由于硬化时间问题,使用时需要一定勇气,被防住后,如能读出欲使用投技的对手,可以马步冲靠击飞之,后至少可连“修罗”。

又,跃步顶肘 COUNTER HIT 后,若不连“前前 KK”,而是再接一个跃步顶肘,则一旦对手出于妥协的考虑而使用“横转受身”——请注意,背面取的机会来了!——对手起来的瞬间,结城晶如使用一招“侧腿”(斜下 K),命中后即位于对手身后,此时对手回复困难,更可以“前前 KK”(连环腿)追击。

■秘诀 2:使用半回转攻击打击“闪避”中的对手——由于结城晶的打击技多为直线,对于以闪避为对策的对手来说比较困难。然而在有效距离内(约为投技距离),却可使用半回转攻击来应对。崩击云身双虎掌(P+K+G·43P+G·4P)与跳山崩捶即是答案。只是向结城背侧闪的对手使用崩击,而向腹侧闪的可用跳山(日语的“背中”和“腹侧”应是指向外闪还是向里闪。具体编者也不太清楚,大家找个对手试一下便知)。封住对手的闪避,即有“打击”和“投”的二择。

■秘诀 3:能够克制对手站防和闪避的招式,结城晶比较少。因此,积极的使用投技便成了必要的手段之一。结城晶的投技非常之多,有些作用距离还较长,因此一定要把握机会。●狮子抱月(3PG),指令简单,可追加。●心意把(16PG),想把对手顶出擂台可用这个。●大缠崩捶(后前 PG),注意结城晶使出这招时那“出离愤怒”的眼神,十分恐怖的一招,尤其在对手身后是“壁”的情况下,投技成功后可连环腿或白虎双掌打,DAMAGE 大。●顺步翻胯(后下 PG),这招可与对手换位,后可接猛虎硬爬山连白虎双掌打。●顺身翻胯(前后 PG),此为 CATCH 投,将对手拽过来,继而派生出 COMBO。

AKIRA 连续技分析

基本要求:

判断要早、输入要准。特别的,蹲 DASH 先行入力是结城晶大威力 COMBO 的必备条件。

1、马步冲靠>P>修罗霸王靠华山

打者必修的基本 COMBO。中间一段可有可无,足位置和马步冲靠是否 COUNTER 决定 P 能否命中。使用手柄即可发出。

2、跃步顶肘>连环腿

关键是对跃步顶肘使用时机的判断。另,搜下崩捶 COUNTER 后也可接“前前 KK”。

3、马步冲靠>P>马步冲靠>白虎双掌打

这招编者用手柄也能使出来。没什么可说的,只是对手不能是结城晶、杰克、杰夫里和沃尔夫。注意:指令的先行输入和指令融合必须!!! 第二个马步冲靠可改为 63236 来发(限使用手柄。摇杆请 336P),而最后一发则必须“斜下×2 后前 P”这样发(3346P)。

重量级	杰夫里	111
	沃尔夫	101
中量级	结城晶	79
	杰克	75
	陈洛	77
	影丸	66
	里昂	63
	雷飞	63
	舜帝	63
轻量级	凡尼莎	55
	莎拉	55
	陈佩	49
	梅小路	47

←体重的单位是公斤。

4、靠山壁＞跃步顶肘＞前(长按)P＞马步冲靠＞白虎双掌打

限轻量级选手。这招就更难表达了，因为编者没有使用手柄发出来过（通过摇杆能够发出的好汉，便是结城晶连续技的MASTER）。估计，靠山壁(前后P＋G・↑↑P＋K)＞跃步顶肘之后的前P起个"挥空"的作用。最后两段的马步冲靠＞白虎双掌打，毫无疑问必须采用"蹲DASH"指令先行输入法——即336P＋K＞3346P一气呵成，最速入力(马步冲靠即出，白虎双掌打的指令已输入)。

5、顺步翻胯＞猛虎硬爬山＞白虎双掌打

"后下P＋G"后，敌我换位，需要注意的是，敌人防御崩坏的同时114P就要打出来，后面的1164P更是必须先行入力才行（虽然猛虎硬爬山对敌造成的感化时间较通常为长，但架不住白虎双掌打的指令实在是较繁）。

VF4知识点(一)

1、**关于"蹲疾进"(蹲疾退)**。结城的白虎双掌打为"下(长按)后前P"，或者洛的"腿登里旋脚"(站立途中K)，都是要以"下(长按)"为起始指令，而整个招式都是在下蹲状态完成的。在VF中，这种带有"下(长按)"招式的指令一律可以在站立态下输入完成——在站立态将"下(长按)"指令变化为"斜下斜下"——这是所有VR战士的共通点。如结城晶的马步冲靠指令，可改为"斜下×2前P＋K"或干脆用手柄搓个"前下前PK(6236PK)"一样OK(注意一定不要漏掉那个3所代表的"斜下")!!!

2、**关于指令的"先行输入"**。在VF4中，随战况不同，可考虑指令先行输入。无论你正在攻击还是正在防守，可提前把指令输入，那么在硬直解除的同时就会展开攻击。以陈洛为例，大家习惯他的"PPP下K"这招，前面曾经提过，这个"下K"是可以延迟打出的，而这里则又派生出新的战术选择项——如果对手意识到你要出下K而蹲防，你有没有办法应对？因为如果你还盲目下K的话肯定要留给对方机会。

这时就要应用到编者以前多次提到过的"技巧连携"了。

当你输入PPP指令后，不出"下K"，而是通过指令融合，打出斜上冲捶(2(长按)3P)。怎么打？指令是PPP・6323(按住3)P・P＋K。当然在输入的时候要一气呵成，只有这样才能将技与技间的空隙缩到最短，在PPP的硬直解除后打出新技。

另有选择项为PPP・后后P。这样我们就把一个固有技PPPK给拆开，而转化成两个新固有技的"连携"了。或者"PP・P后P"也行啊？其实这样做的目的很明确，是要打击蹲防的对手。这就是对战双方的"先读"。其实有时对手会读出我们的意图，但我们只要再读出他的这个"先读"，问题就解决了。也就是诱骗对手，逆着对手思路打。

另外，指令的先行输入还适用于双方对战的"开局"之前。比如结城晶在READY画面时就拉了摇杆"下"，则开局后一个"前P"就能打出猛虎硬爬山。



蹲DASH

指令先行输入

左图是在跃步顶肘之后马上输入"3346P"。结果跃步顶肘NORMAL HIT后打出了白虎双掌打。另像KAGE的"弧延落(后P＋G)"后，对轻量级选手一定要"114K"才行。

VF玩的是心理和反应，不是指令输入

这里想请大家注意，盲目修炼连续技以及与电脑对战"练段"在VF4中是毫无用处的。

电软提供的，是基本攻略，是让初学者熟悉手感、了解VF的部分内容。以后会有相对高深的战法，即RETURN的分析。你所使用的角色，有若干重要反击技，每一个反击技可以在你防住对手特定的一招后打出，这些都被列成了表。

RETURN最需要反射神经，因为这需要我们利用对手的硬直及时打出招式。玩家应有较强的临场判断能力以及过硬的心理素质。指令输入在VF4中根本就不能算是问题，因为4的指令比3TB容易发得太多了……

不错，现在我们是在分析角色应该怎么使用才更强，而以后没准儿还要聊聊如何有针对性的收拾某个角色。

街机的乐趣是热血与紧张，这并不是在家中轻松的按几下手柄或与好友在欢笑中对战N回所能体会到的。

文/偏执狂

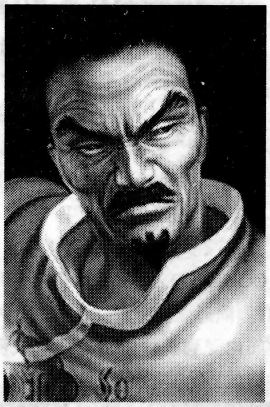
3RD人物分析

豪鬼："从来就是这么酷!"的豪鬼大叔有着公认的实力。在SF3・3中的特别之处就是没有EX技，不过强大的攻击力、超强的判定，EX技也变得可有可无了。普通技的判定比起隆有过之而无不及，近距离站重K的第二段为中段判定，和→＋中K一样好用。豪老头的必杀技中斩空波动拳(另称"空中一口痰")绝对是最强牵制技，如对手倒地后豪鬼站在两个身位处原地跳起放波，落地后结合下或中段变化攻击，就算对手B掉波动也没有用，反复用此招，豪鬼始终处于先制行动中，很可能将对手吐痰吐死！相比之下灼热波动拳只能用来蹭血了；轻龙卷斩空脚和空中斩空脚有非常良好的浮空效果，击中后可形成丰富的连技；百鬼袭共有四种变化，较难琢磨，而由百鬼袭形成的非连技亦是防不胜防；阿修罗闪空有无敌时间，但也请谨用。豪鬼有5种SA，其中灭杀豪波动最为实用，用于连技和蹭血都不错，用来对空的话对手是不能B的，因为豪鬼可以立刻攻击加料，空中B显然得不偿失；灭杀豪升龙的性能比升龙裂破略高，只是威力不太稳定，破绽也大；而灭杀豪螺旋多用来对空，只是对于那些训练有素的BLOCK高手来说，此招与升龙拳也差不多；著名的瞬狱杀在SF3.3中几乎没有使用的价值，实在太容易躲开了，在近身站重K后抵消大概是瞬狱杀唯一有效的用法了吧；隐藏超杀金刚国裂斩(↓↓2K)类队于吉斯的斗气风暴，但性能并不佳，有的只是气势，不能完全命中的话威力会大减，在阿修罗闪空后使出有一定欺骗性。豪鬼是SF3・3中STUN槽最短、体力最少的角色，(老人家的身体是很脆弱的)因此只有不断狂攻才是正途，消极型打法无异于自杀！好在丰富的进攻套路和多彩的连技足可令豪鬼笑傲群雄了。豪鬼虽易玩具手，但真正能用好豪鬼的人却真的不多见啊！



陈洛

(LAU CHAN)



流派●中国虎燕拳

简介●来自中国，使用传说中的虎燕拳，爱好唐诗，职业却是大厨。由于陈洛拥有很多技巧连携，当属压迫型角色。洛的COUNTER浮空技其伤害度“有口皆碑”，基本上属于“得理不饶人”的角色，强力连携与空中COMBO是其杀手，被誉为VF全系唯一拥有“暴走机关车”级RASH力的强人，适合攻击型选手使用。

主场●万里长城(14M×14M/无栏)

指令输入难度★★★

中段连携 封杀对手

打者必须有所觉悟的几个固有技

■斜上掌(下(蓄)斜下P/上段/伤22)

最大特色是可以打出COUNTER。魅力在于后面的空中COMBO。蹲防RETURN时使出最适。

■凤凰枪掌(前PP/中·上段/伤19+20)

以肘击(前P)始动的小连技。接近战的主力技。第二发的P可以稍加DELAY,请慎用。第二发可作为舜帝的“醒酒技”。

■顺步连掌(33PP/中·上段/伤22+21)

中距离时大踏步始动。结构为中段>上段。第一发命中后可多打几下P键，即形成33PPPP全部命中对手。

■连环掌(3PPP/中·上·上段/伤13+10+12)

第一发即是“斜下掌”。可作为洛的主流攻击手段。

■虎枪掌(后前P/上段/伤24)

发生迅速，可作为对敌起上攻击防住后的反击技。而且在VF4中这招可作为应用很广的连技组成部分。后述。

■燕子掌(P+K/上段/伤20(破防时40))

基本可用于对付起上攻击的对手。蓄力至最大时更可击溃对手的防御。招式作用时间可随意掌控，属中距离“转身型”攻击，一定程度上可避开对手的攻击。

■双虎烈把(3P+K/中段/伤30)

俗称“大炒勺”。技的起始姿势很低，如给予其以良好的使出时机可应对敌方的中、上段攻击。必击飞对手。危险。

■腿登里旋脚(站立途中K/中段/伤30)

因是站立途中发生，所以迷惑性较强。己方横转受身(倒地前的瞬间↑or↓PKG)之后使用，效果预想以外。而且在实战中可有意识地使出此招，破坏力大。

■地扫腿(前下K/下段/伤25)

属半回转系下段攻击。起始姿势低，可一定程度破坏对手的中段攻击，特别是在疾退后使用，算是洛的一种心法吧！

■燕旋蹴(下K+G/下段/伤害值随距离变化，MAX30)

全回转。可在对手站防或防御崩坏以及对手闪避时使用。另有一种思路，就是对于倒地受身中的对手，你可选择是燕旋蹴还是中段击？“二择”完全随意。其重要性须牢记，可与地扫腿混用。

陈洛之所以强

■秘诀1:快拳。洛的技巧连携很丰富，与其他角色类似，肘击(前P)是中心技。还有像斜下掌(3P)、连掌(3PP)等皆有牵制对手行动之用。而PPP下K、PPP下KG,3KPP和6PP的延时也要常加利用，延时之际请“先读”并“二择”。中距离内的手段，有旋中腿(3K)和地扫腿(前下K)。斜上掌(2蓄3P)的COUNTER一定要抓住。

例1:肘击命中后，可“前PP”凤凰枪掌压迫，延时之际若对手蹲防即可变第二发为“下P+K”诈对手，中段命中后一个9P,敌反弹后必“P后PP”与其决一死战。肘击后亦可再肘击或投。

例2:P命中或PP连掌命中，正是“连掌燕旋蹴”的使用时机。尤其的，P命中后，先疾退，再使出“P下KG”可就有点犯混了，战局多对我有利，RISK度必低。

重要引申：上级者必多令洛疾退(如“前PP”命中后),即可任意二择。

例3:连掌。3PP的RISK度低。连携办法有，3PP·3PPP4K or 3PPP2K以迷惑对手。

■秘诀2:读出对手的蹲防和下段攻击，以腾空斜掌应对(跳跃中P)!这招须根据与对手间的距离来决定是8P还是9P。一般的，洛可在旋中腿(3K)或肘击或穿脚冲掌(3KP)使出之后连携这招，因为那时的对手常使下段技如下P等。命中后有N多倒地反弹COMBO可供选择如“P后PP”。

■秘诀3:反击。陈洛有一招实用技为燕阵旋风脚(后KG),其全回转属性专打换线对手，打完之后陈洛背向对手可接多种背后攻击如“上KG”、“下P”、“下K”等。被防住后破绽较大，因此最好捕捉距离较远的“进攻中”对手，或揉在RISK较大的技后使出，如“前PP”命中后，对手一定会急于反击，这时给他这招最合适。

陈洛高级技巧

1:**空中COMBO的发动**。陈洛大炒勺(3P+K)——双虎烈把不发动则已，成功则对手必死。如何逮这个机会？对手使用投技时是机会(或对手收招大硬化时),因为大炒勺起手低，只要“先读”成功，后面无需多说。连环虎燕掌(2蓄3P3P+K)中的炒勺，利用的则是对手的“硬化COUNTER”,如果首发“斜上掌”时对手没有硬化，则后段不发为上，否则……大炒勺需要较高的临场判断力。

斜上掌(COUNTER)>连环虎燕掌OK。

斜上掌的“站立出法”是323P,不是33P



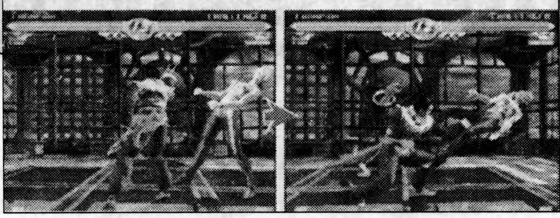
←左为斜上掌，右边的成了顺步连掌。

2:**陈洛有好几个可以“回避”正在攻击中的对手的反击技**。几乎可以这样说，对手越攻洛，洛越可反攻之，因为有几招的起手都是后转的姿势，非常怪，例:燕子掌(中距使用。可蓄，可崩对手)打出时陈洛先转过身去给对手一个后脑勺，然后再回过头来打。如果这个时机大家能够拿住，对手中招儿的面大。类似的还有“后P+KP”,也有个后转的小动作。还有像“转身穿肘击(前P+K)”听名字就知道了，打击背面是壁的对手时有特效。

C 版洛的变化

其实在C版中LAU被向下修正了，B版强。全回转燕阵旋风脚（后KG）破绽变大，虎枪掌（后前P）破绽变大，几个投技掉血爆少。飞燕连掌（后后P下P）首发被防后，对手可直接点P打你。凤凰枪掌（前PP）与背旋连掌（P后P）皆可延时，但幅度变短，延时攻击变得难以利用了。好在，“P后P”如能COUNTER对手，对手浮得比B版高，打出3PPP2K的COMBO不成问题（见下图）。转身穿肘击（前P+K）可让蹲态对手见摇杆。特殊上段技虎龙转身脚（前K+G）绝对是强力武器，牵制性非常强，注意P命中后K+G的效果同样。再就是“闪避中P+K+G”命中则对手必崩或COUNTER。

背旋連掌（P◁P）がカウンターヒットで高く浮くように



LAU 连续技分析

1、双虎烈把（3P+K）>连掌转身扫脚 3PPP2K

发动技还有“前P+K”、“后P+K”、“后P+KP”、“闪避中PKG”、“P后P”，以上只要COUNTER，一律可连。另，斜上冲捶（2蓄3PP）第一发COUNTER时可连。连环虎燕掌（2蓄3PP+K）命中后除重量级皆可。上P的COUNTER>3PPP4K只对轻量有效。

2、虎枪掌（后前P）>下P>虎龙转身脚（前K+G）or 连环虎燕掌（2蓄3PP+K）



重量级以外的COMBO。足正位置时“前KG”，逆足则连环虎燕掌。若不愿判断，下P>下KK。这段连续技可以用烈火虎尖脚“上K”或是投技柳手挂倒（后下PG）来连携——所谓连携，只要“上K”打中即可（NORMAL HIT）。“后下PG”之后，若来得及当然以虎枪掌来决胜负。

3、虎枪掌>转身双虎掌（P后PP）

限正位。仍可以柳手挂倒始动。

4、腾空斜掌（上P）>连掌旋风腿（3PPK）

上P后亦可P后PP。



何时出“腾空斜掌”

如左图。旋中腿（3K）之后，对手有意继续蹲防，则可↑P应对。对手必倒，反弹后可接连掌旋风腿或是转身双虎掌。

5、斜上冲捶>连环转身脚

2蓄3PPPPK是也。派生出2蓄3PP4PP（此技3TB就有出现）。前提是第一发对手必须COUNTER才行。

斜上冲捶，可以连上以P发动的多发目固有技。

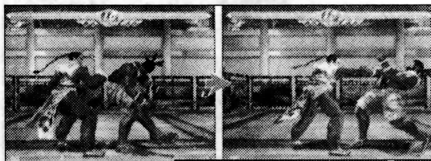
6、腾空虎穿脚（9K）>穿脚连环虎掌（3KPP）

针对两个重量级和一个“次重量级”AKIRA以外的角色。

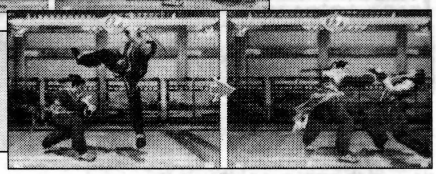
VF4 知识点（二）

1、闪避（摇杆UP or DOWN后回中。手柄时可上“上上”或“下下”）的性能。要结合对手出招的时机来使用。闪避一般应用于直线型打击技，对于攻击判定发生较迟的技以及技巧连携也可应用。如果闪避不及，则会在闪避过程中“着道儿”。再有，“闪避”对于对手的投技和半回转攻击有效，但后者需要先读出对手打击技的方向，然后向相反的方向闪。

2、COUNTER。如果在对手出招时你出招相克，就会形成COUNTER HIT。除通常的击飞COUNTER外，如果对手在招式打出后的硬直时间内受到我攻击后还会形成所谓“硬化COUNTER”，这时对手的破绽就更大，应抓住机会施以技巧连携。



←杰夫里正在出大招，但被陈洛以拳点掉形成COUNTER。



→结城招式已出，硬直解除前陈洛一拳打出硬化COUNTER。

3、攻击确认的画面效果。PS2版可打开“HIT EFFECT”选项，而攻击确认后的表示为“白、黄、红”三色光。NORMAL HIT时对手受攻击部分会发白光，只是较难分辨，而COUNTER HIT时则发出较明显的黄色光（注意硬化COUNTER只发白光），这时一定要抢先出招拾起COUNTER。红光则是在对手防御崩坏时产生，己方状态在红光消失时回复，即可继续攻击对手（**“画面见摇杆”是专题**）。

4、防守以外G键的作用。

两个。一个是在技巧连携时，G键可使指令输入无效，其作用细分为：某些招式延时打出时，可以用G键CANCEL掉这段“延时”，直接打出其他招；还有的时候需要指令先行输入，虽然指令已经输入成功了，但还没到角色使出的时候，这时你点G键也可CANCEL掉后面的出招。

第二，G键能CANCEL掉DASH动作和角色在闪避后的打击，例如疾退就可G键C掉，但G何时“点”是有讲究的。例，WOLF的一招“DASH中←P”——如果对手在我冲过来时闪避成功，则WOLF即可及时点G键CANCEL前冲的动作并应用下段投来打击对手。

5、壁。壁涉及到非常深奥的战术。一般讲，背靠壁的角色较为危险，因为一旦中招特别容易被人形成技巧连携（连技也更易使出），伤害值可能会变大。中了壁投等专用技更是如此（全角色都有壁技和壁投）。因为背正对壁而被COUNTER的对手落地后是无法受身的，所以对战双方要及时应对战况——胜方应大力追打，而背对壁的一方要则考虑闪避等。

洛有一招“前P+G”雷震入林，如果用这招来摔“背对壁”的对手，对手掉血极少，因为这招是靠把对手掼在地上取血，而壁却阻碍了洛将对手摔下来，所以反让对手捡了便宜。类似情况注意。

诸如下段投等其他小知识以后还会有，限于编者自身水平，误漏之处希望读者及时指正。



SONS OF LIBERTY

自由之子

合金装备小说版

METAL GEAR SOLID2

前·情·提·要

雷电受命潜入被恐怖分子控制的海水净化设施“Big Shell”搭救作为人质的大总统约翰逊，却从他嘴里得知了令人震惊的真相。“Big Shell”根本就是一种伪装，其实质是“爱国者”研制新型 METAL GEAR 的基地，整个“Big Shell”就是一台巨大的 METAL GEAR——火药库 GEAR。为了中止已经启动的核发射装置，总统在被左轮射杀之前下达了最后一道命令，雷电找到了奥塔孔的妹妹艾玛，更是从她处进一步的得知火药库的存在，是为了保卫“爱国者”控制世界信息的智能系统 G.W。在脱出过程中，艾玛被吸血鬼樊普刺伤，大量的流血使她无法和重归于好的哥哥重新开始生活。满天夕阳之下，三个男子汉将为了和平和正义理念，带着心头的伤痛去勇敢作战……

文/SILENCE

混乱，颠覆，血的咆哮，一瞬空白的瞳孔……

模糊不清的灯光下，雷电慢慢醒来。面前有一双眼睛看着他，那里面带着说不清的意味，似是残酷，似是好奇，又更像是一种狂乱之下的自信。

“那么长时间没见了，‘开膛手杰克’。”

这个名字如此突兀的闯入了他的耳中，他微微一震，想去寻找这个字眼带来的意义，却又无迹可寻。

“怎么，你们认识？”

“我是他的教父……1980 年的内战，他以出色的表现成为童子军队长，又因为杀人无数的战绩，获得了‘开膛手杰克’这个称号。看这样子，他应该已经被洗了脑，只是没想到他们居然那么巧会选上他。”



仿佛有两股浊流在雷电脑中交战不休，对于这个自称为他教父的 SOLIDUS，他仍然感到陌生。不过他记起自己是怎么会被赤裸裸地绑在这里了。和奥塔孔分头行动后，随 SNAKE 一声呼叫，忍者出现在了雷电面前，他随即失去了知觉。

还有一个小时火药库 GEAR 就要真正的启动，SOLIDUS 和左轮两人先后离开，雷电尚且没有时间思考 SNAKE 此举的目的，奥尔加又出现在他面前，坦然承认了忍者“X 先生”就是她。雷电无论如何无法理解，俄罗斯部队长官和恐怖分子这两种身份如何结合到一起的。

“那只是我表面的工作。我真正的任务是监视你的行动……不错，都是出于‘爱国者’的命令。不过，也许和你想象的有一点区别，我是被迫进行这些工作的。两年前的油轮爆炸案中我失去了父亲，我和部下找不到出路，只能加入到俄罗斯黑手党组织中，但没想到那根本就是‘爱国者’的一个下属组织。我在一家实质由‘爱国者’经营的医院中产下了孩子，立刻就被他们绑走当作人质。每隔一个月，他们都会通过网络传来孩子的照片，让我放心，但是到现在为止，我这双手都没有一次抱过孩子……”

“那么，SNAKE？”也许是无心听这些，也许是处于别意，雷电迅速的转移了话题。

“两年以前我把他当作杀复仇人，但正是他和奥塔孔从快要爆炸的油轮上救了我。现在的合作只是出于对双方都有好处罢了。简单地说，你的任务必须成功，不然我无法保住我孩子的性命。”

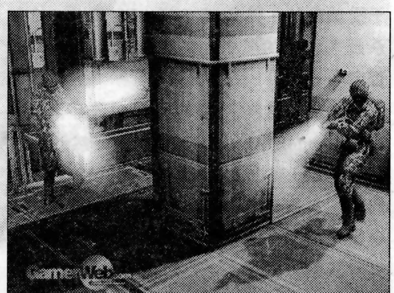
“嗯，一切都是为了孩子……那么‘爱国者’呢？要我去杀了 SOLIDUS？”

“不，你不明白。我和你一样，都是‘爱国者’的工具，他们要将我们利用到骨髓为止……S3 计划……没有时间了，你必须尽快阻止 SOLIDUS。”

奥尔加离去，雷电感到腹部被沉沉的击了一下，但随即发现手部的锁铐已经松开。体无寸布的雷电忍着寒冷开始行动。罗斯的体内通信使雷电完全得知了自己的过去。内战时期，有 30 万名孩子被送入特别的军事俱乐部，6 岁开始持枪杀人，每天用好莱坞动作影片刺激暴力神经，而且在他们的饮食中也加入了特制的秘药，在不知不觉中精神完全受控。内战结束后，生存下来的孩子以“被保护”的名义加入各种国属组织，然而他们自己所能看到的，只是一个被关闭的黑暗世界。

“为了找回你自身的价值，为了我们两个以后的新生活，你无论如何都要把 SOLIDUS 打倒。”

在火药库之内穿梭，雷电脑中一直充斥着混乱的信号，一如他的现状，陷入一团迷局。一直到空荡荡的“火药库底部”的时候，SNAKE 终于带着他的装备重新走到他的面前。换上了装备，但刚才脑中的混乱迹象尤在，他甚至无法分清自己到底是在现实中，还只是一场游戏。



“SNAKE，你在杀人的时候有过什么感觉？会觉得不真实吗？”

SNAKE 看了看他，淡淡地说：“不太清楚。你认为是什么，不是现实，只是一个枪战游戏？……我知道，受过 VR 训练的人很可能会留下这个后遗症。”

“不，SNAKE，我骗了你。其实我所受的不是 VR 训练，而是真正的实战。从小时候开始，我就被训练成为一个对杀人无动于衷的肉体兵器……”

“雷电…我并不是为了要杀人才把枪握在手里的，也不会受那些政客的指使。”

“那是因为你就是一名传说中的战士，而我，‘开膛手杰克’……我有一段必须藏起来的污秽历史……”

“不存在什么传说。我也同样会被人利用，我和你并没有什么区别。”

“但是你的行动完全出于正义，杀人也变得正当。”

“只要是杀人，就不存在什么正当的借口，这个时代不允许。我是为了未来握起了

枪，也许只是同样要经过无奈的杀戮来终结这里全部的罪恶。”

“但是我，根本没有自己的信念。完全听命于他人而去杀人……”

“自己的信念，由自己创造。你努力的功绩，会体现在下一时代。来，握住这个。”

雷电接过了SNAKE手中的武士刀，试着挥了两下，寒光如雪，刀光之中雷电双目变得清澈几分。

层层倒下的尸体唤起了体内腥风阵阵的记忆，但不像以前，雷电带着清醒的意识，一步不退，在目的明确的杀戮中前进。

SNAKE被FORTUNE拦住，进行一场两人之间的对决，雷电冲上平台，面对的却是恐怖的METAL GERA RAY。弹火的炽烈几乎将空间都变得扭曲。据奥尔加所说，这里的RAY共有25台，然而雷电却觉得这些钢铁怪物无穷无尽，直到自己不支倒下也不可能将他们全部消灭。

SOLIDUS，这个幻想创造奇迹的特殊人类，再一次趾高气扬地站在了雷电面前，告诉他现在的雷电是3S计划——Solid Snake Simulation的产物，是‘爱国者’为了创造比拟SNAKE的优秀战士而施行的计划，等同于受试验的生体兵器。SOLIDUS又以一枪射杀赶来救助的奥尔加加强了对雷电人格的否定。

完全的受制，令雷电几乎想放弃。但就在这时，METAL GEAR RAY却突然开始发狂，甚至打算进攻SOLIDUS。SOLIDUS将他们一一击倒，确认G.W已经受病毒干扰。更令雷电意外的却是SNAKE被FORTUNE反绑着双手带来。

尚且未等FORTUNE表示什么，SOLIDUS却一口揭穿了她另外的企图。SOLIDUS根本无意于夺取火药库GEAR，他只是希望从火药库内部的G.W系统中找出“爱国者”贤人议会的十二人名单，并且一一杀死。对于一心想得到火药库而被利用的“死亡细胞”而言，最后只不过是残留在火药库上的替死鬼罢了。

他们的对话却引来边上左轮的一阵大笑。他告诉这里的所有人，在火药库上发生的一切，根本就是照计划执行的一场演习，一个大手笔的表演。总统的死亡，病毒的侵入，忍者的出现，一切都是这次S3计划核心部分的组成内容。“爱国者”利用了一切可以利用的人，并且通过病毒的作用破坏了G.W系统中所有有关“爱国者”的资料。这出戏以四年前影之摩西岛兵变为蓝本，SOLIDUS和雷电一起再现了四年前Big Boss和SNAKE的关系，“死亡细胞”的参与一如被指使阻挠SNAKE的猎狐部队，甚至两年前的油轮爆炸，“死亡细胞”对“爱国者”的憎恶，一切都是“爱国者”的编排。为了挑起FORTUNE对“爱国者”的仇恨，左轮才会在油轮上刻意杀死了斯科特上校。

得知父亲之死的真凶后，FORTUNE怒不可遏的向左轮开火，但奇异的事情发生了，子弹的痕迹绕开左轮而去，FORTUNE这才知道连她的特异能力都不是什么“不幸”，而只是因为身上有“爱国者”研制的力场改变装置罢了。左轮一枪洞穿了FORTUNE的胸膛，因为FORTUNE先天心脏偏右，未能致命，但只能眼睁睁地看着左轮跳上RAY，发动了核弹，漫天绚烂之极的导弹雨一般落下，但FORTUNE，这不幸的幸运女神拼尽余下的全力举起双手挡在前面，却再一次使神迹发生，所有的导弹绕开飞去，FORTUNE终于改变了自己一直“不幸”的命运，真正倒在了地上。



“海莱娜·道夫·杰克森，感谢我杰出军官的父亲给我的这个名字，现在，我终于要和你们团聚了……”

导弹的余音未过，左轮突然又被右臂控制。液态蛇，SNAKE在这个世上最不想见到的兄弟，将要依靠他得来的消息去消灭“爱国者”。RAY咆哮一声，跃入海中，紧跟其后的却是片刻前双手仍被绑住的SNAKE。

地面摇撼，整个世界在疯狂。火药库穿过华盛顿大桥，如同一只洪荒巨兽冲入曼哈顿地区，并撞上了杰弗逊纪念堂（**注**）。

“4月30日！200年前的今天，乔治·华盛顿，美国第一位总统在这里宣誓就职，而今天，我们也会在这里宣告一次新的独立。自由，民主，所有成为这个国家基础的一切，我们都要从‘爱国者’手中夺回，将他们伪饰污染的一切信息还原！”

风声呼啸，雷电好像站在一个横跨两极世界的屋脊之上，看着面前的狂人表现。令他难以置信的是，虽然G.W系统已被破坏，但还是听到了上校的声音。“爱国者”，核心根本就没有实体存在。从200年前开始，在白宫所产生的他们这些意念集合，是他们在控制着这个国家乃至世界的信息。经过了48亿年的生命进化，人类已经到了必须改变的一天。所有的S3计划，所有这一切动乱的开始，都是“爱国者”的试验，他们将努力改变人类的遗传因子，使人类的机体素质可以一代比一代的优化。同时，世界上各种信息的存在也在一定程度上左右着人类的进化过程，他们将这些信息梳理过滤，将世界势力保持在一定秩序的平衡中。S3的真正含义并不是模拟SNAKE，而是“智者甄选”（Selection of Societal Simulation），并且将此作为优化人类的一个初步尝试。这一次的演习，将要圆满的结束，最后的一个尾声，仍然要雷电杀死SOLIDUS。

“杰克！”SOLIDUS双眼盯住了雷电。“我，Solid，还有Liquid都是同样的一种怪物，我们的产生，一开始就注定对我们自己的诅咒，你也和我们一样。由罪恶产生，生活在罪恶的世界里，为了摆脱这种宿命，Solid和Liqiud都想通过打倒Big Boss的方法来完成。现在你也是一样，和我做个了断，不然，就永远在真正的黑暗里沉沦。另外，可以告诉你的是，你真正的父母，就是被我所杀！”

没有再多的言语，世界动摇的时刻，寒光相映的刀剑彼此撞击出凄淡的火花。雷电从SOLIDUS身边闪过，刀光顿了一顿，将苍白的结尾钉入了SOLIDUS体内。这个狂人，这个妄念和执著慢慢地坠落，落到了雕像的手中，曾经起草独立宣言的伟人目光平静地看着繁忙的人间，似乎在他眼里一直都没有什么改变。

“生命，并非只有基因传递这么简单。这个世界上，没有真正的现实，一切的现实都只是反映在脑力上的影响。文学，艺术，文明的一切陪伴着遗传一代又一代的延续，我们要创造的，是真正属于个人的信念，告诉我们的后代，将这种信念传递下去，为了对人类真正进化的推动产生一些有益的作用。所以，我还是要去救奥尔加的孩子。而你，雷电，相信已经找到了自己的方向。”

漫漫人海之中，SNAKE留下了一些意味深长的话后离去，空中飞过自由自在的鹦鹉，而雷电转过头去，看到的却是他几乎认为不曾在现实中存在的罗斯。人影分离，依稀可见的是再没有什么假象隔离的眼眸，同时，还有罗斯那指向自己凸起腹部的手指。那个方向会有什么，雷电完全明白。



“SNAKE，已经找到了‘爱国者’的名单，而里面有一个费拉宿宾正是我们的出资人。他们最后的踪迹是在曼哈顿附近的小岛上，不过，那是一百年前。”

……

注：美国第三任总统，曾起草了《独立宣言》



异度传说

高桥哲哉率领原“XENOGEARS”制作小组转投 NAMCO 后的第一款大作。在上一作庞大的世界观构造下，高桥又将背景作了重新的梳理，并且以分章推出的方式来演绎这部游戏世界里规模空前的科幻史诗，故事性之强足以超越大部分的同类作品。系统新颖，流程结构合理到位，是 PS2 发售至今最为优秀的 RPG 之一。

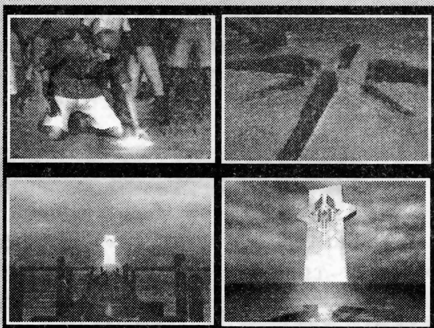
文/SILENCE

PS2	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:2002.2.28	售价:7800 日元

壮大的太空科幻冒险活剧从这里上演

OPENING CG

20XX 年肯尼亚图尔卡纳湖，考古学家所率领的挖掘队发现了磁气物质ゾハル的遗迹，他们断然没有想到，这种沉睡在地底时间超过人类的物质会给以后迈向太空的人类造成多大的影响……

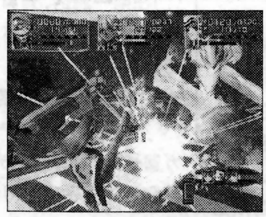


4000 年后，KOS－MOS 启动试验
エンセフェロン模拟战斗区域(希腊语中的“脑”)
人物——シオン　卯月紫音　KOS－MOS

1 系统讲解

本次的 XENOSAGA 战斗系统比之前作又有了很多进化，除了经验值的累计，又增添了强化点数(T.p)、魔法点数(E.p)、SKILL 点数(S.p)三个参数。在战斗中得到的经验值是固定的，但是这三种点数可以加倍获得。每次战斗时，在画面右下角的敌我顺序框边上，会有一个类似于转盘的参数，四种参数是按照固定的顺序出现的，如果把空白作为第一种出现的参数，那么其后的三种便依次是“必杀确率上升”、“BG 上升率 UP”以及“入手点数 UP”。如果每一次战斗都能保证在“入手点数 UP”的 4th 回合击倒，就可以乘 2、4、甚至 10 倍的获得点数。只要活用这点，那么你必将发现，这个游戏根本就不需要辛苦的练级了。

3 必杀技



必杀的习得一般是按照级别提升的，不需点数。点数可以用来强化必杀，一般首先提升必杀的 speed，这样可以只使用 ap4 点就使出必杀，而不必等一回合攒满 ap6，所以一定要优先提升必杀技的 sp。而每一个必杀的“技术 LV”总共分为十级，加强此级别不仅能使必杀技的攻击力上升，更为重要的是还可以增加必杀率的出现，所以在游戏初期，一旦得到较多的 T.P 点数，应该先考虑强化必杀技，然后再增强人物能力。

2 魔法

魔法的习得是按照一定进化路线而进行的，每个人的起点和分支都不同。魔法的进化要消耗魔法点数(E.P)，也可以让渡给他人(点数减半)。建议优先学习回复魔法。有些特殊的魔法要特殊的条件才能习得（譬如 MOMO 的变身后魔法）……



4 SKILL

本次的 SKILL 是要从防具（主要是各种装饰品，而且需要注意的是，只有未装备道具才能“引出”，也就是说当你希望获得技能时，首先应该将所有角色的防具全部卸下）中“引出”的。SKILL 级别高低不等，提升 SKILL 要从低级到高级逐步使用 sp，大约使用 200sp 可以从 lv1 升到 lv2，而 lv2 升到 lv3 则需要 800sp 左右。有些特别有用的 SKILL(如防具水着的 Tp＋25%)，则需要 SKILL lv5。

6 BOOST 的活用

战斗中每次发出攻击技都会积攒 BOOST，利用 BOOST 可以使指定的角色在下一回合立即行动，便于战斗。但是有两点必须注意，敌方的 BOOST 是无视玩家是否已经 BOOST 在先的，也就是说一旦敌方发动 BOOST，必然会“抢”了己方同伴的行动顺序，而一旦强力的 BOSS 在“必杀确率上升”这一回合行动会非常危险。避免出现这种情况的方法是如果己方成员在“空白”这一回合行动时，不加以攻击(后期有许多 BOSS 都是一旦受到攻击便立即 BOOST)，用回复或辅助手段，然后让己方攻击力较强的角色 BOOST，便能够抢得“必杀技确率上升”这一回合。灵活运用 BOOST 也是保证每次战斗都在“获得点数”这一回合击倒敌人的最佳方法。

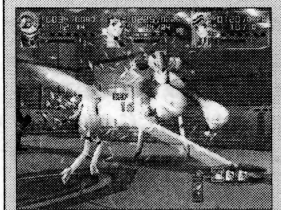


5 角色(强化)



花费一定的强化点数 T.p 就可以使角色的各项数值提升（行动力除外），但要注意的是，强化必杀技也许要消耗相当数量的 T.p，而在游戏初盘，应该尽量以强化必杀为优先，而不要浪费在这些细微数值上。

模拟战斗区域的敌人都不是很强，尤其是 KOS－MOS 在的情况下。在 sAve 点附近打倒“トレーム SPX”可以得到“ミッションキー”，用来打开里面的房间，和 boss“トレーム GX”战斗。可以使用 A.G.W.S.。战斗结束后返回ヴォークリンデ。这里可以再度挑战，当主角一个人再次进入エンセフエロン的时候，到原来打 BOSS 的地方会发现红色的盒子，打开后得到机器人对战游戏的进入执照“バトルパスポート”，以后在带有 EVS 字样的记录点使用这个道具就可以打迷你游戏 BATTLERING(“电脑战机”)了。



攻略流程实录

ヴォ－クリンデ战舰 Woglinde

★KOS－MOS 调整室至第一格纳库

向ブリッジ(舰桥)方向前进(路上有看版地图)，此时可以在调整室进入エンセフエロン训练。和第一通路前的男子对话可以交换 E－MAIL 地址。路上经过紫音自己的房间拿到“调整用データ”，这里可以记录和休息。路上看守三重门的军人很有趣，先跟他对话再启动旁边的 switch 开关隔离门看看，会有不一般的发现……

★レアリエン调整室至ブリッジ

在调整室和レアリエン(合成人类)们对话，发生事件，巴吉尔闯入。继续前进的路上被废弃物碎块挡住路，和旁边操纵钻头机械的男子对话后可以以迷你游戏“DRILLER”的方式来清除障碍，完成后得到钻头游戏进入执照“ドリルパスポート”和奖励品“アクアジスト S”。在红门边的スワガ曹长处得到“セグメント F”，这是个非常重要的道具，用来察看已经发现的隐藏房间和解除钥匙。在第四通路可以和士兵玩追人游戏“かけっこ”，玩 3 次可以得到 3 个“アクアジスト”(当然这里作重要的作用是为了发生灵异体袭击事件后，如何有效躲避敌人而作练习)。乘坐电梯可进入ブリッジ舰桥，发生事件。

★A.G.W.S. 格纳库至紫音的房间

和格纳库左边房间的人对话得到紫音的武器“M.W.S.”，右边房间的是道具商。和格纳库里右上的人对话可以进入 A.G.W.S. 战斗练习模式。之后回到紫音的房间休息，发生事件，灵异体来袭。

★紫音的房间至 A.G.W.S. 格纳库

一边躲避灵异体一边绕道向格纳库方向前进。第一次强制战斗退出，以后就不能再碰到任何灵异体，否则 GAME OVER。接下来就看玩家 METAL GEAR 中练就的潜入本领了。第一个用关门的方法躲避；第二个绕到电



影放映机开关给他看电影；第三个要接近引一下再躲进通信室，这里有 SAVE 点，里面的宝箱呆会儿才能拿。第四个要打开空间门把它吸出去。值得注意的是在第四通路前有两个灵异体包围着一个宝箱，虽然它们不会像其他灵异体那样追赶玩家，但一旦被他们口中的尖刺刺中就立即进入必然 game over 的战斗，如何取得中间的宝箱需要玩家良好的控制，最重要的是冲入的时机，宝箱里的道具是用来减弱敌人エテル攻击力的“女神之盾”两枚。继续前进到第四通路和士兵对话得到“破碎プラグイン”，可以回到通信室 SAVE 点破坏玻璃门打开宝箱得到“デコーダ 18”(门在第一通路，道具“コ－ト 雷”，而且必须注意宝箱边有灵异体看护，必须在它背过身时迅速拿取)。

★レアリエン调整室至紧急脱出仓

前往 KOS－MOS 调整室，路上经过スワガ曹长处可以得到“デコーダ 7”，从船员室门前倒地的男子身上得到“船员部屋の键”。之后和 KOS－MOS 汇合，这以后就可以和灵异体直接战斗不用逃跑了。巴吉尔在这里会暂时成为同伴，不过为了避免浪费，加上敌人也不算太强，所以干脆不给他装备任何东西。

事件 1：脱出，遇 ELSA 号。

事件 2：接触小委员会委派 ZIGGI 解救 MOMO。

小行星プレロマ(原神世界)

★港エリア至牢房

操作人物变为 ZIGGI 一个人。潜入路线比较简单，战斗中敌人如果是 U－tic 兵就用□→△组合，如果是机械敌人就先防御一回攒满六点 AP 后用必杀技ライオネルハンド，同时注意防毒。途中有巨大的 A.G.W.S. 要动用左边的开关躲开，如果不打算躲开而直接击倒则会得到“デコ　ダ 4”，当然在以后强化后来拿也可以。进入关押 MOMO 区域的门在礼拜堂通路，获得道具是一个“盗贼の笼手”。见到 MOMO 后要找到“マスターキー”开门。

★控制室－牢房－港エリア

进入后和看守机械“ガ　ディス M1”战斗，它身后的宝箱是“マスターキー”。回到牢房救出 MOMO，加入队伍。控制室端末操作解除门锁进入地下道继续前进。在“资材放置场”遇到“ツオルフォ和メルクリオ×2”，在司令室 SAVE，通过礼拜堂回到港エリア，遇 BOSS“マーグリス”。

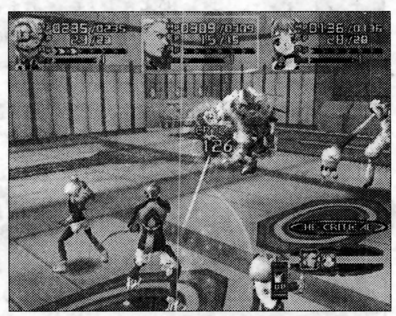
エルザ(ELSA)

故事回到 ELSA 号。先在船里面到处探索一下，餐厅的机器人那里可以购买卡片游戏进入执照“カードパスポート”。卡片游戏的攻略另著文详解。“解除 KEY”在第二キャビン(女性 CABIN 客舱)的沙发上。托尼在格纳库拜托你寻找“危险宙域 DATA”，奖品是アクアジスト DX。方法是回到舰桥，在舰长拜托你检查カタパルト之后和舰长对话即可得到。在舰桥－カタパルト－舰桥之间往返，发生侵入事件。先操作紫音，再操作 ZIGGI，到第二格纳库途中 ZIGGI 和 MOMO 加入队伍。在格纳库和 BOSS“DOMO キャリー”战斗，然后发生汇合事件。

胜利后带领 ZIGGI 和 MOMO 在船内参观，可以在舱内休息和前往“ドックコロニ”(停泊居住区)。在厨房可以见到 KOS－MOS 洗盘子的事件。

U－TIC 战舰

战斗角色变为 Jr. 和他的助手。和“DOMO－α×2、DOMO－β×2”战斗。进入 U－TIC 战舰，破坏两个红外线感应器打开门开关。在 No.4 扉操作室打开 No.4 门进入。询问途中的小房间里的士兵(和搭乘者的对话顺序是右左左右左右右左右右左)。



在司令室拿到“No.3 カード”，途中的小房间有“U－TIC カード”，可以解除有“デコ－ダ 11”的房间的锁。

从打开的第三通路前往舰桥，检查游标操作端末，和“アンビクス”战斗。

ドックコロニー(停泊居住区)

★ELSA

前往 ZIGGI 的房间，再去ドックコロニー(停泊居住区)ZIGGI 加入后，到外面去寻

找中佐。注意多收集情报和装备道具等等。往道具屋方向继续走的死胡同里，发生中佐的事件。回到舰桥和船长对话后出发。商店里有“**ロボパ-ツ胴**(No.2)”

グノ-シス母船

破坏障碍物才能继续前进，这里最好选择MOMO带队。打倒大量的灵异体，在灯塔小屋的内部破坏电梯下面的障碍物才能让电梯下行。



在桥柱附近沿岸前行MOMO会发现有什么东西在闪光(地点:**アリアドネデパ—ト**)。调查后会得到MOMO变身魔法**スタ—ウィンド**和偷窃稀有道具的必杀技**レアハンタ—**。进入**アリアドネデパ—ト**在**エスカレ—タ**前和“**ベル—ン**”战斗。上楼可以和玻璃暖棚的“**ヒュ—ドラ**”战斗，得到“**デコ-ダ**15”。在**デパ—ト**(公寓)2层的花店可以得到“花の种”。从2层外出。

研究塔1层先破坏电梯左右的安全装置。进入1层里面的研究室，从右侧楼梯上2层。把2层右侧的电梯右安全装置破坏。依次破坏2层左、三层左右的安全装置，再上电梯到地下。打开实验室的门锁进入ZOHAR实验室。BOSS战，对手是中佐变身的“**ガ—ゴイル**”(夜行神龙?)和两个杂兵**オウドゴキ-**。

デュランダル/ファウンデ-ション

★デュランダル

开场事件后，到**パ—クエリア**寻找MOMO。在右边树丛间闪光的是“**デコ-ダ**1”(条件:在KING馆找到粉色的问答机询问相关情报)。居住区的PLAYROOM可以找到赌场进入执照“**カジノパスポ—ト**”。从**ドックエリア**的发射场可以前往**ファウンデ-ション**。

★ファウンデ-ション

在A.G.W.S.**パ-ツショップ**可以整备机器人，右边有个问答机器，全部5问答对可以得到奖品“PM **カ—ド** C”，开封后是兔子卡片。5个答案分别是:TALK TO ME、**ハカセ**、臭**そうな**紫色**のシャツ**、**ホルガ—**、**ル—ティ—**。最左边到地下可以见到收集机器人零件的博士，把机器人的双手、双足、头(都在隐藏房间中)给他，会给紫音添加三个攻击魔法，把机器人身体也给他会给紫音最后的敌全体必杀技。26.27区画有很多宝物。

和Iron Man酒吧里面最左边的女性对话，她会请求帮助寻找“婚约指轮”。之后到CLEANING屋(洗衣店)上楼调查楼梯口的西装找到“鱼影探知机”(洗衣机圆筒里面有PM **カ—ド** B)。然后到**ビ—チ**(沙滩)海里面抓鱼，抓到大鱼就可以找到“婚约指轮”了。还给那女子会得到回礼“**デコ—ダ** 8”。

和船长对话前往**ドックコロニ—**，把“花の种”交给医院“**ル—ティ**”。以后可以开花得到药。到饭店“our treasure”休息一下回到**デュランダル**,**アレン**对话发生事件。玩家会发现**アレン**喜欢呆在Iron Man酒吧的一个有趣地方(笑)。

为了洗清**ファウンデ-ション**的冤罪，紫音等人要前往ELSA的调整室找KOS-MOS。在**ドックエリア**要从左下的出口下去，从物资搬运口进入ELSA内部。

エンセフエロン/ミルチア市街

★地下铁区域

队伍为Jr.、ZIGGI、MOMO，被光照到便遇敌，而破坏宝箱发生的巨响也会惊动探照灯迅速移来(真是METAL GEAR?)。一直前进即可进入。

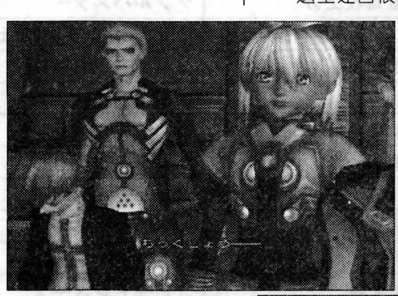
★公园区域

紫音、chaos移动，途中要注意会变身为雕像的灵异体。有一处地方有个可爱的兔子雕像。和途中女子对话其会变身成怪物“**ラルヴァド—ル**”，要用回复魔法和道具打她，任何其他攻击手段都只会给它加血。这里有两个地下水道口，从那女子旁边的先进去会有好道具，第二个下水道口进去打开闪红点的机械，以后可以取道具**ダブルバスタ—**(重要!!具体功能关系到角色能否在一回合中发动两次必杀的可能)。

★地下铁区域

Jr.等人在地铁站里面大量收集道具。有一个红门15(**エンジェルリング**，作用是EP消费量减半，游戏后半段非常有用)在地铁售票处玻璃房子里面，非常隐蔽。继续前往地下水道。

★森林



紫音二人，战斗时注意防毒。途中可以见到兔子的家，在兔子家里面可以找到**デコ-ダ** 3。获得方法是回到左面的森林(一开始兔子出现的地方)，找到兔子最喜欢的饮料“S**キャロット**J”并把它放在树墩上在兔子高兴的蹦蹦跳跳的时候迅速冲入它家中，就会赢得“赛跑”了(当然兔子也不会给你好脸色看)。

★教会

双方汇合，前往教会，事件。教会内有save点。

进入里面的房间就会看到boss“**ティアマト**”。打倒它的方法是:必须要“思念牵系在xx(**シオン**或Jr)身上”的时候，由xx亲自击倒(两人每人一回)，否则它还会不断回复、复活……以后再打这里的时候，Jr.带队可以在公园的**カマクラ**中调查得到“PM **カ—ド** A”，BOSS房间里面还可以找到“星の帽子”。

ファウンデ—ション

从**ドックエリア**进入**ファウンデ—ション**，发生事件后就要救人了。一共连人带猫12个:酒吧纸模特中间1个、饭店OUR TREASURE金库里(密码1028)、上楼梯爬天梯上屋顶左行落下在垃圾场里面1人、铜像上1人、洗衣店2人(1个在里面)、廊下1人、**ベ—カリ—**1人、KING馆3人、KING馆开关打开的暗门上楼1只猫。

全部救出后市长处可以买道具。街口遇敌BOSS“**ギガ—ス**”。回**デュランダル**找MOMO。回**ファウンデ—ション**，再回居住**エリア**。

ネピリム歌声

和ELSA船长对话进入**ネピリム**歌声。

★第一の塔

这里的敌人都很强，注意运用BOOST。电梯的上行层数是由箱子破坏的多少决定的，大约每3个升一层，最高7层。先到3层打开开关才能去6层的通路前往第二の塔。

★第二の塔

中央save点先走右上方，MOMO打头走，会发现墙壁上有青色闪光的地方，调查后发现百式专用战斗服，MOMO得到新必杀技“**ラブリ—レイ**”和魔法“**スタ—ライト**(第二个变身)”。第二の塔底部和小BOSS龙虾“**リアノ—ン・シ—**”战斗。乘电梯去第三の塔。

★第三の塔

这里迷宫很简单，到有三根光柱的房间，按照青3回、绿1回、赤4回的方法打开开关。乘电梯回到第三の塔楼顶，到三色电梯下行，进入中央控制室见BOSS**アルベド**的机体**シメ**





オン。胜利后可以先出去SAVE,后面还有新BOSS**アインリューゲル**，它对状态攻击弱，KOS-MOS的必杀S·CHAIN有效。胜利后变身**ドッペルオーゲル**。建议MOMO先变身偷取第一形态身上的特殊道具。

天之车

从ELSA出发进入天之车。别忘了先到**ドックコロニ**—整备机体等等。顺便看看前面给**ルーティ**的花之种子，一旦开花便可以得到回报"TP **ドラッグZ**"。

进入天之车内部，要将三个黄色的开关打开，使路板上升，连接起通往电梯的道路，下电梯是40层。上楼梯到43层控制室有SAVE点。通过44层打开43层中间隔断,就可以回43层SAVE。左行下楼到42层按开关,可以打开44层门锁,继续前进。

到天体观测室断桥，一旦选择"**飞び降り**"就不能回来了，之前请做好完全准备，留进度备份。跳下天体观测室立刻遇到BOSS"**プロト·ドーラ**"，它虽然对BEAM弱，但是第一回合就会发动"BEAM CODE"，使BEAM攻击无效。只是它的BEAM CODE是二手货（中古品），所以只要用斩系攻击就能击坏它的BEAM CODE。必须注意该BOSS的一招强力全体攻击，如果对己方防御力或HP值没有足够的自信，可以在地方发动该招之前上A.G.W.S暂避。打倒"**プロト·ドーラ**"后会得到"**デコーダ·6**"。

★天体观测室

从北侧的门继续前进。东侧的门锁解除可以和44层的西北的门连通，可以回去SAVE。这里下去还可以找到红门6(道具:**见切りのバンダナ**,CRITICAL无效)。

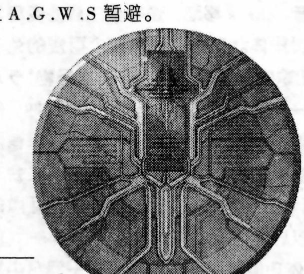
在电梯所在的北侧门内是MOMO出生的地方,有事件可以看哦!

★电梯フロア(最后的SAVE点)

从西边通路乘电梯降到最下部，中间会出现4组强制战斗的灵异体。

★天之车最下部

挡在路上的另有4组灵异体,可以躲过。正前方的门内就是BOSS阿尔贝特。他不但会强力的魔法攻击，而且会自己加行动速度。战胜他之后发生事件,和终BOSS"**ソフィ·ピステス**"，他会生出2种灵异体**ヤルダバオト**和**ラタストク**各两匹。在魔法**ハメツノマエブレ**后面BOSS必使全体伤害900左右的"**ハメツノヒカリ**"魔法，回复稍有懈怠则全员全灭。同前，如果没有足够的自信，可以上A.G.W.S暂避。



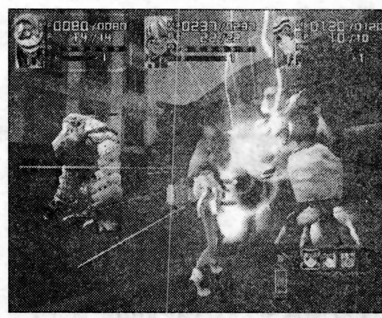
ENDING

隐藏房间中的宝物

No.	场所	入手道具
1	ファウンデーション 宿屋の屋上	ロボパーツ头
2	ドッグコロニー·ジャンク屋地下工房	ロボパーツ胴
3	ファウンデーション クリーニング屋1F	ロボパーツ右足
4	小惑星プレロマ 圣堂の间への通路2F	盗贼の笼手
5	地下铁售票处→森、道路左上方	ダブルバスター
6	天の车·天体观测室	见切りのバンダナ(防止敌人必杀,重要)
7	ヴァオークリンデ 通路4	ロボパーツ右腕
8	エルザ·通路B2F	ロボパーツ左足
9	巨大グノーシス 事象变异机关研究室3F	ロボパーツ右腕
10	シュミレーター 废屋	ボルテージ
11	U-TIC战舰 小部屋	コート 冷
12	ネビリムの歌声 第2の塔3F	Wハンマーロッド
13	巨大グノーシス デパート内の仓库	サムライハート
14	エルザ カタパルトデッキ	スピードシューズ
15	エンセフエロン 地下铁售票处	エンジエルリング
16	ヴォ クリンデ 通信室前の通路	武神の札
17	天の车 研究栋43F	BLOOD9
18	ヴォークリンデ シオンの部屋前通路	コート 雷

デコーダ(隐藏房间解除钥匙)

1	ファウンデーション キングの馆与ピンクバグのヒント对话,之后前去デュランダル的パークエリア,在展望室右侧草中
2	ネピリムの歌声第2の塔,破坏之后击倒出现的敌人
3	エンセフェロン森,兔子家里
4	小惑星プレロマ通过时所发现的AGWS
5	デュランダル武器库
6	天の车 击倒プロト ドーラ
7	ヴォークリンデ,スワガ草长
8	ファウンデーション的酒吧,将婚约指轮交给最里面的女性
9	グノーシス内蓝色ゴーレム守护的宝箱
10	エルザ,使用解除キー的房间
11	小惑星プレロマ发出足音的路上的雕像
12	エンセフェロン,マンホール的宝箱
13	ファウンデーション,面包屋屋顶
14	ネピリムの歌声第1の塔5阶的障碍物
15	グノーシス内部,公寓二层回廊上的植物型グノーシス
16	U-TIC战舰,U-TICカード使用后进入的房间
17	ネピリムの歌声,第3の塔中央洞穴落下后
18	ヴォークリンデ,通信室



隐藏BOSS

1: **グレイト ジョ-**（great joy。还记得xenogears里的道具商big joy吗？）

地点:**デュランダル**居住区,左上角有道具屋的房间,让J.r带队。

攻略方法:该BOSS9999HP,在其HP一半之前只要注意回复，并且不让它抢到必杀确率上升这一回合就行。一旦其HP一半以下,注意全员满血，不然无法挡住其强力的全体攻击"SOUL BUSTER"。

战利品:J.r必杀技"魂之狂诗曲"以及**エテル"マグナムジョ"**（战斗中召唤一次**グレイトジョ-**）。

2:**ミンテイア**

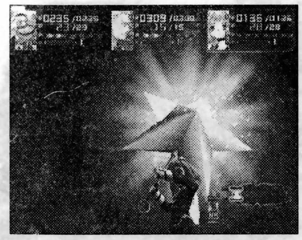
地点:**ファウンデ-ション**酒吧二层(发生灵异体侵入事件后可进入)，让MOMO带队。

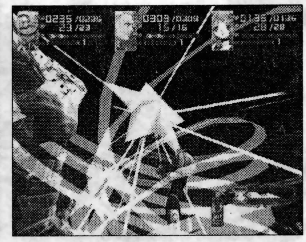
攻略方法：这是个厌恶A.G.W.S和男性的



BOSS，一旦见到男性敌人必然对其使用必杀，但这并不意味着不能使用男性角色。在与她战斗之前让主要负责攻击的角色（推荐 KOS MOS）装上防止“攻击毒”的装备或特技，然后让一名辅助型角色站在其身后，并且必须配备解除异常状态的魔法。该 BOSS7777HP，在 5000 以上时，照常理攻击，但需要注意的是千万别将全员 HP 加满，因为战斗过半这名魔女会频繁使用吸血魔法，保持 280～320 即可。由于一旦男性角色对其攻击两次以上后，她会每一次都用吸血魔法对男性角色施以报复（吸血后 HP 为 1），同时因为吸血魔法不能致死，所以利用这一特性，在魔女 HP 不足 1500 时，让男性角色积攒三回 BOOST，当 HP 被降为 1 时，利用三次 BOOST 连续攻击魔女，便能够轻松的击倒魔女。

战利品：MOMO 必杀技“ダ－クロッド”。作用是以此招将敌人击倒（M 系无效），会把其变成特定道具。





（第五期《电玩新势力》中收录了本游戏精彩的 MTV 插曲）

责编/宇部

全部 EMail 一览

(ヴォ－クリンデ)

——ゾハル被夺走前

01 AGWS 装备について(强制)
02 人物装备について(强制)
03 ゲ－ムを难しく感じたとき(强制)
04 新型コネクションギア发表(强制)

——ゾハル被夺走后～レアリエン战斗

05 お元气ですか？＋お知らせ(强制)?

——レアリアン战斗后～舰桥出头前

06 追击协力依赖(レアリエンの部屋中)
07 Re．お引き受けします。
08 デ－タベ－スサ－ビス开始(强制)
09 秘密 MAIL(D－03 区通路沙发附近)
10 Re．秘密メ－ル读みました。
11 ニンジャアサルト(D－04 区のスワガ－曹长居场所往右前进)

——舰桥出头后～ヴォ－クリンデ袭击前

12 スプリンクルを送ります(舰桥内)
13 投资信托のご案内?医疗品(500G)(D－05 区ホログラム下植物左侧)
14 Re．～に投资します。
15 新スマッシュコ－ト发售中(调整室左侧)

(エルザ)

——カレ－送到之前

16 EVS プラグイン(强制)
17 ～からの配当(医药品)(第 2CABIN 外右侧通路)
18 协力に感谢する(强制，附带条件)

——舰桥呼叫放出～到达舰桥前

19 4767 年秋冬物入荷(第 2 キャビン圆形桌面上)
20 ビ－チバレ－大会お知らせ(食堂中央)

——到达舰桥后～カタパルト确认前

21 投资信托のご案内?产业(1000G)(舰桥外右面记录点附近)
22 Re．～に投资します。

——カタパルト确认后～エルザ袭击前

23 侵入者を确认(强制，附加条件)
24 候补底のリスト(23 连续)
25 Re．～が怪しい。

——エルザ参观中～

26 ～からの配当(产业)(EVS 记录点附近，Ziggy 房间)
27 投资信托?IT(2000G)(カタパルト内部)
28 Re．～に投资します。

(ドッグコロニ－)

——与 Ziggy 离开エルザ前

29 必杀技使用许可(强制)

——アンドリュ－中佐杀人事件后

30 パックマンが归ってきた！(与ハマ合流前在病院の待诊室正中附近)
31 新マップ追加(强制)

(デュランダル)

——ゾハル复制装置参观后～MOMO 发现前

32 新マップ追加(强制)
33 ～からの配当(产业)
34 投资信托?工业(6000G)(MOMO 发现前，扬陆待机エリア内部)
35 Re．～に投资します。
36 F・BSHOT を供给(投资产业为 VL 社、投资 IT 为ヴェクタ－)

——MOMO 发现后

37 ～からの配当(工业)
38 进入者の捕捉に成功(成功时强制)
39 エ－スコンバット 04(去デュランダル居住区时)

——ファウンデ－ション

40 ニシキギの花（ガイナン事件发生后）
41 Re．デュランダル
42 写真だよ(粉色人偶会话后，26・27 区)

——エンフェロン后ファウンデ－ション

43 新マップ追加(强制)
44 必杀技使用许可(强制)
45 おめでとう(附加条件、居住エリア向ドックエリア移动时)

——26・27 区救人完成后

46 必杀技使用许可(强制)
47 新兵器が完成しました！(附加条件，强制)

——ネプリム歌声通过后

48 必杀技使用许可(强制)
49 挨拶(附加条件，强制)
50 新マップ追加(强制)
51 新型サイバ－スポ－ツ登场(第 26・27 市街区、左侧小镇的北侧通路)

★★Namco 发信

1. ゾハル保管库右下一人有关 MAIL 对话。
2. ドックコロニ－的 A.G.W.S. のショップ，地下一人有关 MAIL 对话。

未完成以上条件将无法获得。



超级马里奥ADVANCE2

SUPERMARIOADVANCE2

这次的《玛莉A2》移植自超任的《超级玛莉世界》，也是恐龙耀奇初登场的作品。它和玛莉真是一对绝配，有了耀奇的冒险旅程充满了欢乐轻松的气氛。还有就是本作追加了“成绩画面”，用来检讨你的过关水准，而本期刊出的攻略文章将是你最好的向导。

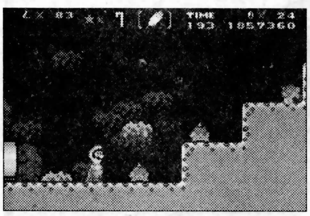
GBA	厂商:NINTENDO	类型:ACT
	发售日:2001.12.14	售价:4800日元

文/WXL 责编/宇部

传统经典闯关ACT游戏连载攻略完结篇

(接上期)

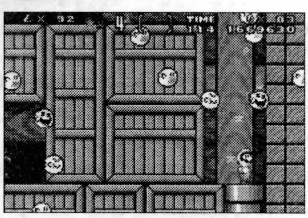
チヨコレーとう ひみつのコース



这里到处是扔橄揽球的乌龟，从容脱身可不是件容易事。然后尽是斜坡的道路并不难走，可以脚不沾地利用羽毛披风下落，控制好方向，别有一番乐趣。利用火海中的踏板跳到对岸比较难，看到落脚点，连续跳快速通过。后面还有一处尽量起跳时别落在近处，第2个以后最好，做延长时间用。最后通过众多橄揽龟完成本关。

第七世界 WORLD7

ラムネかいこうのちんぼつせん



落入深水中看到一艘巨大的沉船，甲板上许多炮台都在忙着发射炮弹。游到前面通过黄水管，里面出现大量的白色幽灵时隐时现，会造成很大麻烦。掌握好空隙和排列规律，善于控制就能通过那片区域。接着小心穿过幽灵组成的转转圈，进入蓝水管得到无敌星星后会快速下坠，直到吃到绿色问号就可过关。

まおうクッパのたに コース1



迷宫似的山洞里有一种戴着墨镜的笑面怪，你可以跳上它的头部，踩着它通过尖利的场所。另外途中有一处地方可以利用羽毛飞上去得月牙(3up)。越往后路途越复杂，最后找到绿水管才能完成。

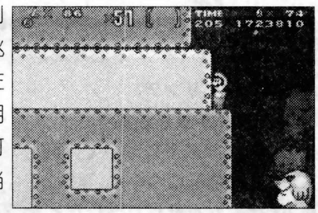
D まおうクッパのたに コース2

路径1

飞鸟的突然袭击有相当的威胁。进绿水管后要从活动石板的缺口向前行，需要动一番脑筋，利用周围的地形特点作掩护，抓住宝贵的空隙，快速通过。最后进入下个版面，基本很轻松就可过关(本关中能顶出会飞的翅膀，带着耀奇来试试吧)。

路径2

本关的隐藏点在第3部分版面的开始处，可是进入路径2还得从头打起，倒！如图所示，利用地上缓缓升起的石板可以跳到画面最高处，然后一直往左边走，最终可以找到隐藏的钥匙，完成这关(有羽毛的话也可以利用披风飞到上面，结果当然一样)。

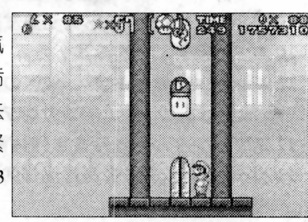


まおうクッパのたにのとりで

虽然对城堡的机关不再感到神秘和畏惧，但想要轻松通过也绝不是件容易的事。什么狼牙柱、火球以及骷髅龟等都会带来困难。打这类ACT游戏一定不要急躁，抓住任何可利用的时机毫不犹豫地通过。关底是4只犀牛怪，逐个消灭。

D まおうクッパのたにのオバケやしき

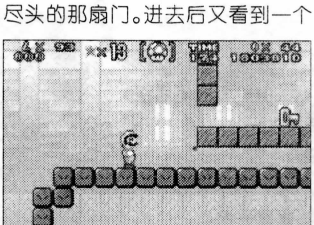
路径1



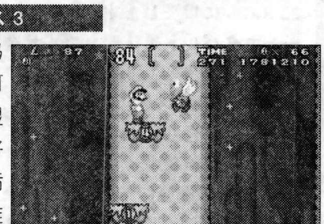
鬼屋内飞浮着许多绿色气泡，还好没有其它危险。进门后发现左右两边均无路可走。去顶头上的P字开关，然后抓紧时间向右边跑，进入左起第3扇门即可过关。

路径2

还是路径1的方向，不过这次时间更紧，一定要冲到最右边尽头的那扇门。进去后又看到一个P字开关。先不要踩，拿起来跳上砖块向前走，通过竖排的3枚金币，到右边去顶问号砖，出现游动金币。使用方向键控制金币走向，让它呈阶梯状向右上方延伸。然后启动P字开关，利用金币暂时变成砖块的机会向上行进，通过缺口进入木台取得钥匙(如果超级状态不好进的话，可遇敌将身材变小)。



まおうクッパのたに コース3



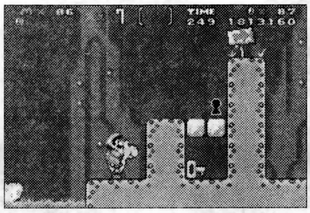
小心通过跳动的3只乌龟，这关中有许多长满青草可以漂移的浮板，上面的数字显示出它们的飞行时间，把握好就能顺利前行。中途记录点后还会有一些巨型炮弹阻碍，难度不低。

D まおうクッパのたに コース4

路径 1

这里的橄揽球员改用铲子玩石头了，小心避开。火海上的浮石会慢慢下沉,需迅速通过。用旋转跳钻开排列密集的黄方块,下落时注意别误入熔岩。后面橄揽球员越来越多,不断制造麻烦。争取一口气到达终点。

路径 2



记得在路径 1 的终点前看到了一把被砖块封住的钥匙,怎么取得呢? 原来必须求救于恐龙耀奇了。只需用耀奇伸舌头将钥匙含在嘴里，就可打开本关的大门,轻松至极!

まおうクッパのたにのしろ



踏上城堡中自由链动的砖块，穿梭于令人眼晕的众多大链刺锤，是不是挺爽的!? 看清链子砖的运动方向，及时跟上。不好,进门后又撞见那个讨厌的魔法师，除掉他吧。BOSS 的打法与第一世界相同，将它踢入熔岩中。不过这次要当心熔岩中不断喷出的火球。

解决最终BOSS、救出美丽的碧奇公主!!

玛莉的宿敌——库帕大王的城堡果然与众不同，每扇房门都被编上了号，可以选择进入，难度不算太高。然后进入黑暗区域，顶亮照明灯，一直向右边闯，就会来到最终关底大红门前。

打最终 BOSS 库帕分三个阶段，每个阶段击中它两次才行。首先踩晕库帕扔下的小兵，接着抓起来向上抛，掌握好提前量，争取下落砸中库帕。进入下一个阶段前，天上会掉落密集的火苗，躲在安全的空隙中，等待公主碧奇丢下的蘑菇。第 2 阶段库帕会往地上倒滚动的大圆球，巧妙跳过。第 3 阶段库帕怒到了极点，居然用飞艇做砸夯式攻击。掌握其中的规律，打败这个作恶多端的魔王。胜利后救出碧奇公主，她会向你献吻，顿时充满了欢乐气氛。接着是片尾动画职员表以及全体敌人的图鉴。



星星之路 STAR ROAD

D ネイテイブスター　コース1

路径 1

一上来就会吃到蘑菇，下方全都是黄色的方块，用旋转跳打开通路。先从左方进行，除了可以陆续得到恐龙金币和无敌星星外,还能发现幼小的恐龙耀奇。由于它不会走路,必须按 B 键不放抱着它走，遇到敌人耀奇会自动张口吃掉它们 (太饿了)，多吃几个就会长大。另外抱着幼龙过关它会变成加命蘑菇。

路径 2

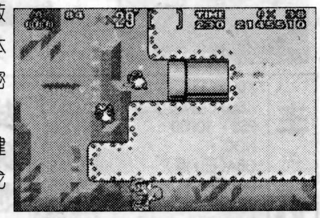
隐藏钥匙垂手可得,沿着右边的墙壁向下钻就能看见。

D ネイテイブスター　コース2

路径 1

水底有只恐龙蛋,当你接近时会孵出幼龙,抱着它向前游。吃掉途中的小怪物。另外无敌星星也可协助你快速通关。

路径 2



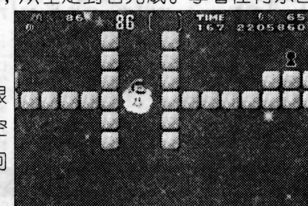
这里的钥匙藏在极其隐蔽的地方，本游戏的高超创意体现的淋漓尽致。如图所示,秘密居然在这片毫不起眼的地方。沿着水底(不能沉底)连接 A 键一直向右边游 (别怕碰疼恐龙的头)。过去后任务达成。

D ネイテイブスター　コース3

路径 1

难道这也算一关? 比之前启动封印开关的任务难不了多少，整个长度不到两个屏幕的距离，从左走到右完成。拿着任何东西过关都会有奖励。

路径 2



用砖块打下云彩上的 "眼镜儿"，跳上去乘坐云彩向高空飞 (如图)。钥匙藏在左方的问号砖里,再去右边开门。

D ネイテイブスター　コース4

路径 1

抱着幼龙吃掉几个敌人长大后，再吃蓝壳的乌龟就能在空中飞行了,这样会比较方便,不过要注意时间的限制。到达灰色砖块组成的平台,之后越过一些空中的转台,就可到达终点。

路径 2

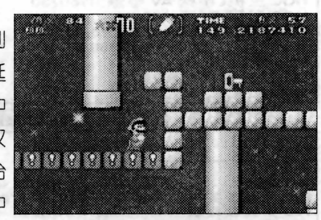
骑着耀奇来到灰色砖块的下方，由于之前已经启动了整个世界所有的封印开关，所以这里各色的叹号方块就为你顺利前行铺平了道路。然而贴着地面的问号砖需要用披风才能击出钥匙，看看你是不是带着羽毛,没有的话去上边取龟壳一样能撞出钥匙。

D ネイテイブスター　コース5

路径 1

在一触即坠的浮板上跳跃需要一些技巧，掌握好的话就不会碰到上方的乌龟。用金币组成一条路，然后启动 P 开关在一定时间内通过。后面的敌人和障碍都较容易过。

路径 2



相对复杂的一关。还是利用金币做出阶梯向右上方延伸,或利用披风飞上去。高空中有很长一段由黄、绿、红、蓝叹号方块组成的平台，沿着平台向右走就能看到钥匙。不过中途需要蹲着钻过只有小玛莉(或小路易)才能通过的障碍。

随笔终极难度的超级八关

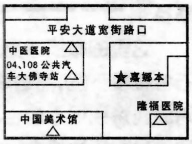
这八个特别关虽然没有什么隐藏要素，但是难度设计绝对称得上 BT，挑战玩家的极限水平。不过也有一些版面只要动动脑筋充分利用披风的功能即可轻松圆满。一直以来总认为玛莉系列不如大金刚耐玩，主要的原因就是感觉难度不高。但是通过这集的冒险经历，尤其是最终的特别八关，感到这一代的玛莉真是强极! 在终于闯到最后一关，看到由大量金币组成"you are super player"的字样时，成就感无以言表。是的，任天堂制作的游戏总能在平凡中求变化，带给玩家不断的创意和惊喜。虽然有别于那些潮流的时尚大作，但同样能获得商业成功。强烈期待续作的到来!

(全文完)

主力经营：XBOX、PS2、NGC、GBA、PSone、DC、等日本游戏精品及各种限定版产品。

嘉娜本游戏精品屋

地址：北京东城区美术馆后街68号



主机		发烧地						原声CD	
XBOX(日版限定)	5600	限定樱花 ZIPPO	720	PS2 外置硬盘	1800	PS2 键盘＋鼠标	880	樱花 1	180
XBOX(日/美)	3650/3550	限定鬼武者 ZIPPO	880	PS2 原装支架	780	PS2－8 记忆卡	210	樱花 2	230
PS2－30000	1980	PS2DJ 键盘＋盘	1280	PS2 GT 方向盘	920	PS2 手柄	185	樱花 3	380
NGC	1800	PS2 钢琴键盘＋盘	1380	PS2 原装遥控器	180	XBOX 手柄	380	鬼泣	50
GBA(日/港)	570/550	PS2 打鼓机＋盘	1180	PS2 调制解调器	900	XBOX 记忆卡	360	合金装备	230
DC(日/美)	610/680	PS2 内置硬盘	1850	SONY 眼镜电视	3500	NGC 手柄	280	FF10	30
PSone	690	PS2 打印机＋盘	950	PS2－VGA	350	NGC 记忆卡	260	VR4	电询
NGP 主机＋卡	200	PS2 RGB	330	PS2VR4 摇杆	930	NGC 对 GBA 互动线	280	生化 1－3	电询
限定 PS2(红、黄、蓝)	6900	PS2 S 端子线	280	PS2 光枪	320	GBA 电视连接器	690	恶魔城	电询

GBA 卡＆GB 卡邮费一律五元　在您汇款时请写清您的姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以最快的速度为您提供最周到的服务！

GBA																
玛莉	68	皇家骑士团	74	游戏王 4	78	龙战士 1	65	拳皇 EX	80	实况足球 2002	80	火爆球手	65	哈里波特	80	
莉玛莉 2	70	恶魔城(中文)	76	游戏王 5	82	龙战士 2	78	烈火之炎	78	J 联盟	88	科那米赛车	68	月龙	98	
坏玛莉	81	黄金太阳	78	游戏王 6	170	索尼克 2	80	铁拳	83	实况 4V4	95	世界拳击	75	炸弹人 2	90	
玛莉车	65	机战 Aα	78	拿破仑	70	魔法假期	81	罪恶工具	90	滑板小子	75	机械天使	100	机战 A 中文	88	
寂静岭	105	生化危机 3	70	Z.O.E	76	特路尼克大冒险	88	街霸 EX	80	东尼滑板 2	83	口袋摄影	165	F－14	63	
俏房客	108	炸弹人	68	三国志	78	信长野望	85	欧洲立力	90	GTA 赛车	65	科纳米网	98	沙罗漫蛇	63	
幻想水浒传	70	洛克人 2	86	恐龙岛	76	口袋电击兽	90	全日本 GT	68	Q 版赛车	65	天使之翼	100	蚯蚓战士	80	

GB																
心跳回忆中	26	恶魔城 2 中	65	口袋钻石中	26	水浒神兽中	75	游戏王 1 中	29	FIIFA 2000	38	坏玛莉 2	38	格兰地亚 2	35	
樱花大战中	68	风来西林 2	36	勇者 2 中	58	鬼武者中	29	游戏王 2 中	40	NBA 2001	45	第二次中	32	射雕英雄中	50	
卧虎藏龙中	65	孤岛冒险 2	45	心跳回忆中	50	合金装备中	40	游戏王 3 中	25	牧场 2 中	38	太空战士 4	25	魔法骑士中	49	
哈里波特中	48	赌神中	58	时空之章中	28	口袋钻石中	26	游戏王 4 中	60	拳皇 97	26	拳皇 2000	28	幻想传说中	49	
红警中	65	圣火徽章	45	大地之章中	28	柯楠中	65	口袋金	25	口袋黄中	28	口袋金银中	53	王国物语	28	
白之书中	65	口袋王国中	45	塞尔达中	25	真女神转生	45	口袋银	25	口袋绿中	26	勇者 1＋2 中	33	国盗物语	21	
封神榜中	45	数码宝贝中	56	太空 8 中	30	星之海洋中	40	大富翁中	25	口袋青中	26	数码水晶中	68	铁拳	20	

MD 怀旧区	
吞食天地中	40
大航海 1 中	40
悟空外传中	40
大航海 2 中	40
太空战士中	40
光明黑暗中	40
三国五中	40
梦幻模拟 1 中	40
幽游白书	40
梦幻模拟 2 中	40
街霸 16 人	40
太平记中	40
大富翁中	40
武藏传中	40
爆笑三国中	52

本店可以预定任何日本原装游戏，机器，游戏周边产品，各种模型精品，预定后到货速度快，欢迎广大玩友前来预定。

XBOX 正版			
生与死 3	480	滑雪板 2002	480
鼠国争雄	480	空军三角 2	480
幻魔鬼武者	480	金属迷宫	480
天空	480	NBA 2002	480
寂静岭 2	480	冬季运动会	480
信长野望	700	街道赛车	480
实况足球	480	斩一歌舞伎	480
武装女神	480	光环	电询
恐龙危机	电询	街头涂鸦	电询
机甲兵团 J	480		

NGC 正版	
VR3	580
索尼克	480
大乱斗	480
鬼屋	480
动物番长	480
蓝色风暴	480
PIKIMIN	480
生化危机	580
动物之番	480

PS2 正版			
VR4	390	大盗伍佑卫门	350
鬼泣	450	太阁立志 4	450
灭绝	380	实况完全版	450
ZOE	210	合金装备 2	390
WE5	280	最终幻想国际	520
GT3	190	皇牌空战 4	460
GT 概念	420	寂静岭 2	350
生与死	450	真三国无双 2	480
山脊 5	210	异度装甲	480
生化完全版	350	鬼武者 2	480
决战 2	450	狂野历险	480
鬼武者 2	510	铁拳 4	480
黑云	250	王国之心	480
心跳 3	380		

DC 正版	
樱花 1	380
樱花 2	450
樱花 3	480
樱花限定	2300
维罗尼卡	180
特大号 2	420
拳皇 99	150
NBA2K	120
索尼克	40

配件	
GBA 原装电池	380
GBA 原装灯	120
GBA 金手指	185
GBA 专用包	28
GBA 高效夜视灯	25
GBA 组装电池	26
DC 方向盘	120
DC4M 记忆卡	30
DC 原柄	90

邮购地址：北京市东城区东四邮局2号信箱　收件人：王嘉　邮编：100010　电话：010－84036387

本店开设正版换盘业务，欢迎来电咨询！　　因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准

上海王子游戏

邮购(收款)地址：上海市新昌路448号　收款人：鲁薇　邮购专线：021－63590463　邮编：200003

品名　价格/邮费	品名　价格/邮费	品名　价格/邮费	品名　价格/邮费
PS2 主机(手柄、AV 线、芯片)1980/30	PSone 主机(手柄 AV 电源)690/20	DC 主机(全新)880/30	GBA 主机 548/20
PS2 分量端子线(原)228/10	PSone 液晶屏(5、6)660/20	DC 记忆卡(原新)120/10	GBA(64M)写卡器 580/20
PS2 四分尺(原)380/10	PSone 充电器 160/20	DC 方向盘 115/20	GBA 调光灯 38/10
PS2 支架 35/10	PSone 方向盘 118/10	DC 键盘 85/10	GBA 摇杠保护面 25/10
PS2 记忆卡(原)200/10	PSone 摇杠 58/10	DC 摇杠 78/10	GBA 充电器 35/10
NGC 主机(手柄 AV 电源)1950/30	PSone/pc 二用舞毯 58/10	DC VGA78/10	GBA 四人对打线 25/10
NGC 记忆卡(原)160/10	PSone 四分卡 48/10	DC 枪 75/10	GBA 放大镜＋灯 25/10
N64(4M)加速卡(原新)98/10	PSone 枪 48/10	DC 记忆卡(原二手)50/10	GBA 仿原背包 20/10
WS 彩机(二手送卡包)380/20	PSone　钓鱼器 38/10	DC 制转 48/10	GBA 二人对打线 15/10
WS6 件套 45/10	PSone 吉它 35/10	DC4M 记忆卡 45/10	GBA 卡壳＋耳记 15/10
WS 对打线(原)50/10	WS 充电器 28/10	TV 舞毯 58/10	GBA 普通灯 10/5
WS 耳记(原)50/10	WS 放大镜＋灯 25/10	NGP 透明包 10/5	GBA 原装镜面 58/10

以下游戏不论多少，每次收邮费10元，GBA游戏三合以上免邮费

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
PS2 骑兵	280	DC 七月	80	WS 怪兽格斗	50	GBA 恶魔城(日)	85	GBA 魔法学校	89
PS2 暗云	280	DC 街霸对拳王加强(新)	250	GBA 玛莉赛车	68	GBA 魔法假日	85	GBA 炸弹人 2 代	89
PS2 合金装备(日)	390	DC 车宝群英(新)	80	GBA 玛莉 1 代	68	GBA 信长野望	85	GBA 黄金太阳(中)	98
PS2 实况最终版	450	DC 音速一代(新)	30	GBA 玛莉 2 代	68	GBA 音速 2	85	GBA 机器人大战 A(中)	98
PS2 真三国无双 2	470	DC 试玩碟	10	GBA 风之少年	68	GBA 侏罗记公园	85	GBA 恶魔城(中)	98
PS2 生与死 2	450	WSC 彩卡宇宙战舰	180	GBA 龙战士 1 代	68	GBA 坏玛莉	85	GBA 游戏王 5	98
PS2 三国战记	460	WSC 彩卡格斗 X	180	GBA 龙战士 2 代	68	GBA 实况足球	85	GBA 贝克汉姆足球	98
PS2 太 10 国际版	550	WSC 彩卡 SD 高达英雄传	180	GBA 幻想水浒传	68	GBA 明星赛车	85	GBA 食豆小子	98
PS2 异度装甲	550	WSC 彩卡陆行鸟 2	180	GBA 雷霆战机	68	GBA 雷曼	89	GBA 大战略	98
NGC 超音鼠 2	420	WS 诞生	90	GBA 快打旋风	68	GBA 烈火之炎	89	GBA 法拉力赛车	98
NGC 路易大冒险	420	WS DJ 打碟	90	GBA 泡泡龙	78	GBA 奇奇怪界	89	GBA 育成足球	98
NGC 明星大乱斗	450	WS 陆行鸟	90	GBA 钻地先生	78	GBA 迪斯尼海洋	89	GBA 相命术师	98
NGC VR 射手 3	450	WS 三国志	90	GBA GTA 赛车	78	GBA 拳王 EX	89	GBA 屠龙战士	98
NGP 彩卡泡泡龙	80	WS 洛克人	80	GBA F－Z 赛车	78	GBA 铁拳	89	GBA 怪物农场	98
NGP 月华剑士	80	WS 铁人 28	80	GBA 玩具军人	78	GBA 格斗 X	89	GBA 网球	98
DC 维罗尼卡(限定版)	220	WS 钓鱼	80	GBA 街霸 2	78	GBA 三国志	89	GBA 怪兽猎人	128
DC 武装飞鸟	150	WS 机械战警	80	GBA 成龙	85	GBA 洛克人 2	89	GBA 滑板	128
DC DDR	150	WS 线脑	50	GBA 黄金太阳(日)	85	GBA 特鲁尼克大冒险	89	GBA 寂静岭	128
DC 打碟版	150	WS 找伙伴	50	GBA 皇家骑士团	85	GBA 足球小子	89	GBA 卡卡召唤师	168
DC 鬼屋复仇	150	WS 中毒方块	50	GBA 机器人大战 A(日)	85	GBA 大富翁	89	GBA 游戏王 6	168

王子有专业维修人员为您维修、改装 PS2、PS、DC、GBA、GB 等游戏机，立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址：上海市新昌路448号(新闸路向南100米)
公交15路、21路、19路、939路、136路、801路
地铁一号线：新闸路站下，新昌路出口左转步行1分钟
电话：021－63590464　营业时间：10:00～18:30 节假日照常营业

上海王子川北店
地址：虹口区东宝兴路239号(四川北路向西30米)
公交18路、21路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话：63246365
营业时间：10:00～20:30(节假日照常营业)

高价收购 PS2、PS、DC、GBA、GB、WS、NGP 等游戏机和各类卡带，欢迎来店估价

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD,电脑,随身听及各种二手电器设备。

SNK、3DO、SFC、N64 软件各 15 元/张、15 元/张、60 元/套、60 元/套　　SNK 光盘机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 5 张软件 = 650 元
SNK 彩色手掌机 + 1 盘卡 = 420 元　SNK 黑、白手掌机 + 1 盘卡 = 300 元　　百代彩色手掌机 + 太空战士 8 = 650 元　世嘉光盘机 + 3 张软件 = 180 元
SFC 手柄、电源各 15 元/只、20 元/个　邮费 10 元　N64 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 卡 = 750 元
万利达 5.5 具有 FM、AM、TV 接口 CD、VCD、MP3 播放功能 = 550 元/台　　彩色液晶 4.5 寸电视、6 寸黑白电视　650 元/120 元
PS 机各种型号七 – 九成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 450 元 – 700 元
SSi 机 JVC 光头五 – 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 400 元 – 600 元
SS 机三洋光头五 – 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 350 元 – 500 元

邮费一律 20 元

GB 机五 – 八成新 + 手柄 + 皮套 + 电源 + 扩大镜 + 卡 = 180 元 – 220 元　PS、SS、SFC 拆件用废旧主机各 100 元/80 元/50 元/台
VCD:索尼 D – E86 银白色 + 原装电源 + 线控 + 视频转换线 + 八五成新　750 元
VCD:爱华便携式 VCD + 液晶屏幕 + 原装电源 + 摇控 + 新生防震动功能 + 八五成新　1800 元
VCD:松下便携式 SL – VP30 + AV 线 + 电池 + 九成新 = 100 元　CD:sony D – E668 银白色 + 原装电源 + 耳机 + 九成新　500 元
CD:Sony D – EJ925 + 电源 + 充电器 + 液晶线控 + 机套 + 九九成新 = 900 元
国产 CD 机 = 120 元　宝利来立拍立现照相机 = 150 元　快译通 PDA3000 = 180 元　EC2001 = 160 元
卡西欧小电视 TV – 600 2.2 寸　300 元　卡西欧液晶小电视 EV – 550　2.5 寸　650 元
随身听:爱华 HS – RXM 2000 银白色 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 电池盒 + 九五成新　400 元
随身听:爱华 PX380 银白色 + 原装线控 + 充电器 + 充电电池　300 元　随身听:爱华 TA163、PX197、TX481(缺电池盖)均为 60 元
随身听:索尼 WALKMAN EX506 银白色 + 原线控 + 内制电池盒 + 九五成新 400 元
随身听:索尼 WALKMAN EX501 钻石蓝 + 线控 + 内制电池盒 + 九成新　300 元
随身听:索尼 EX600 银灰色 + 液晶线控 + 口香糖 + 电池盒 + 八五成新 = 460 元　随身听:索尼 FX153 = 100 元
随身听:松下 RO – SX50 银白色 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 八五成新　300 元
随身听:松下 RQ – SX91 银白色 + 液晶线控 + 口香糖电池 + 九五成新 + 机套 = 600 元
随身听:Beauty – FX – 405 = 100 元　AOlTlo – BS – 319 = 60 元

收藏版:PS 游戏完全攻略书,限量发售!!注:每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格										
鬼魂降临	40	射雕英雄传(1CD)	42	寄生前夜 2(2CD)	55	龙战士 4(1CD)	40	牧场物语 3 1CD	35	神来 1CD	35
鬼屋魔影 4,2CD	55	永恒传说(3CD)	62	007 Ⅱ之黑日危机(1CD)	42	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	前线任务 3 1CD	25	世纪末吸血鬼 2CD	50
寂静岭	40	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	封神演义仙界大战(1CD)	43	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	枪神 2、3 各 1CD	40/40	高达 GFIF 1CD	35
三国 7(1CD)	40	机器人大战 α(1CD)	40	太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	燃烧战车(3CD)	70	勇者斗恶龙 4 1CD	40	99 拳皇(1CD)	35
龙骑士传说(4CD)	73	放浪冒险潭(1CD)	40	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	机器人大战 α 外传(1CD)	40	恶魔城夜想曲 1CD	40	沙加徽章(1CD)	40
		生化危机 3(1CD)	43	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	恶魔城历险记(1CD)	40	大航海时代 4 1CD	40		

索尼 PS 经典系列,软件现货供应,精装黑碟 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数,邮购写清代号即可。

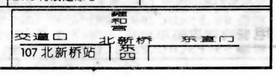
001 铁拳 1
002 铁拳 2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼 Ⅱ
007 钟楼 Ⅰ
008 槌槌大作战
009 盗墓者 Ⅱ
010 太阁立志传 Ⅱ
011 海剃赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务 Ⅱ
017 前线任务 Ⅲ
018 大航海 Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉 1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量 Ⅲ
035 桃太郎电铁 7
036 任性天使 Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达 G 世纪 zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战 F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园 Ⅰ 2CD
050 私立学园 Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士 Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一蓝球
062 射击四合一
063 武道士之刃 Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车 Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蝎蝎人 2CD
068 爆走传说 Ⅰ
069 爆走传说 Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄 Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士 V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤 Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车 Ⅰ
104 危机四伏
105FF4 – 6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸 Ⅱ
108 梦幻 Ⅰ + Ⅱ
109 梦幻 Ⅵ + Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸 EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪 Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加 Ⅰ
122 魔剑美神 Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴 Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞 Ⅱ
129 行星格斗 Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗 Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场 Ⅱ
138 雷怒机兵 Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传 Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛 Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志 Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98 世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影 Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮 Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮 Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL3 圣诞节 Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007 明日帝国
178 水浒传 108 星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一篮球
183 冰峰 RPG
184 银河之星 Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸 Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花礼
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战 EX
202 成吉思汗之元朝密央
203 成吉思汗苍狼白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D 台球
207 96 格斗
208 97 格斗
209 98 格斗
210 99 格斗
211 GT 赛车 Ⅰ
212 GT 赛车 Ⅱ
213 极品飞车 Ⅲ
214 极品飞车 Ⅳ
215 极品飞车 Ⅴ
216 GT 赛车真人版
217 雷霆战机 Ⅰ
218 雷霆战机 Ⅱ
219 越南战役 Ⅰ
220 越南战役 X
221 阿兰多拉 Ⅱ
222 妖精战士 Ⅱ
223 妖精战士 Ⅲ 3CD
224 生化危机 Ⅰ 2CD
225 生化危机 Ⅱ 2CD
226 生化危机 Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机 Ⅰ
229 恐龙危机 Ⅱ
230 古墓丽影 Ⅲ
231 古墓丽影 Ⅳ
232 古墓丽影 Ⅴ
233 浪漫沙加 Ⅱ
234 龙战士 Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳 Ⅲ
237 山脊赛车 1 – Ⅳ 合集 2CD
238 陆行鸟不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟 Ⅱ
241 太空战士 Ⅶ 4CD
242 太空战士 Ⅷ 4CD
243 太空战士 Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代 Ⅳ
246 机器人 α
247 实况 Ⅲ
248 实况 Ⅳ
249 实况 Ⅴ
250 自由人 Ⅰ
251 自由人 Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOO!SOUMDY
259 女子大作战
260 卒业 M
261 银河英雄 Ⅰ + Ⅱ
262 楚汉兴亡史(项刘记)
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志 Ⅰ
267 三国志 Ⅴ
268 三国志 Ⅵ
269 三国志 Ⅶ
270 少年街霸 Ⅱ
271 少年街霸 Ⅲ
272 FIFA98
273 FIFA99
274 FIFA2000
275 舞王 Ⅰ – 辣妹子
276 舞王 Ⅱ
277 鬼魂力量 Ⅱ
278 太阁立志传 Ⅲ
279 天诛 – 忍凯旋
280 天诛 – 忍百选
281 天诛 Ⅳ
282 四人 RPG
283 水浒外传 Ⅱ
284 机器人大战 GF 4CD
285 魂斗罗 Ⅱ
286 心跳 Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA2001
289 格斗力量 Ⅱ
290 格斗力量 Ⅰ
291 机器人大战 α 外传
292 寄生前夜 Ⅰ 2CD
293 寄生前夜 Ⅱ 2CD
294 波波物语 Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒 Ⅰ
297 妖精战士 Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量 Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心(格斗篇)
304 1945 Ⅱ
305 提督决断 Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语 Ⅱ
309 牧场物语 Ⅲ
310 舞王 Ⅰ
311 化解危机 Ⅰ
312 化解危机 Ⅱ
313 合金装备 Ⅰ
314 合金装备完全 3CD
315 血腥咆哮 Ⅰ
316 血腥泡哮 Ⅱ
317 地之食卓 3CD
318 街霸合集 2CD
319 育城足球 1CD
320 信长野望将星 1CD
321 神秘岛 5CD
322 心跳 Ⅰ 1CD
323 高达对战 1CD
324 武藏传
325 皇牌空战 2
326 皇牌空战 3
327 高达 1079 2CD

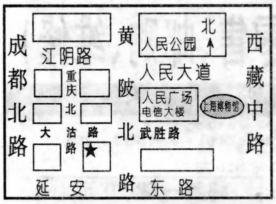
SS 特价配件:原装电源卡、原装方向盘、4M 加速卡、记忆卡　180 元/80 元/68 元/68 元　邮费 10 元
土星 SS 软件均现货供应,优质金碟、精致黑碟,每张 10 元、15 元　邮购请索取目录　邮费 10 元不计张数,邮购写清代号即可。

过关:A　模拟:B　冒险:C　益智:E　格斗:F　战略:G　射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女 2CD
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球 RPG
B19 银河之星 Ⅱ 2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰蒂亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅲ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基亚的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国 V(中文版)
G37 魔兽争霸 Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代 Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量 Ⅰ
G47 龙之力量 Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断 Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战 Ⅱ 3CD
G54 机器人大战 F
G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战 Ⅰ + Ⅱ
G57 梦幻模拟战 Ⅲ
G58 梦幻模拟战 Ⅳ
G59 梦幻模拟战 Ⅴ
D60 幽灵(8CD)
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 D 之食卓 2CD
D67 动哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 4CD
D71 钢铁女友 2CD
D72EVE Ⅱ 2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师 Ⅰ
H75 武装雄师 Ⅱ
H763D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达 Ⅰ
H87 高达 Ⅱ 苍之受继者
H88 高达 Ⅲ 制载者
H89 越南战役
H90 雷鸟 – 0 闪电出击 V
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电 Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙 Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之星(对光枪)
H98VR 特警 Ⅱ(对光枪)
H99 极地坦克
H100 卡普空 Ⅰ 击落时代
H101 电脑战记
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98 法国世界杯
C109 98SOCLER(世界杯)
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112Q 版赛车公园
C113TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车 Ⅱ
C120 美少女卓球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡)
A125 超音速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠 – 传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人 Ⅳ
A132 快打刑事
F133VG 格斗
F134 街霸 ZO Ⅲ(4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136X – MEN 对街霸
F137 真人快打 Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 漫画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZO Ⅱ
F146VR 战士格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼 V
F150VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153VR 战士 Ⅱ
F15496 格斗
F155 豪血寺一族 Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167M 君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女 Ⅰ
E173 全国制服美少女 Ⅱ
E174 育成足球 Ⅱ
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭 Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日 Ⅱ 2CD
E179 心跳回忆 Ⅱ 2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生 Ⅱ 2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
E189 樱花大战 Ⅰ 2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E194 七大文明
E195 97 首都高速
B196 时空道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州兑艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 R Ⅰ
E204 麻雀 Ⅱ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 高达一年战争
A212 骨头先生 2CD
G213 皇家骑士团 2
G214 银河英雄传说
G215 花花公子
G216 空牙外传
G217 银河之星 1
G218 罗德岛战记
E219 妖精战士 2CD
E220 美少女麻雀
E221 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团 Ⅱ
E224P2、3、4 麻雀
E225 红色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜喱方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎 – 幻冬怪奇谭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX
G236 S · RPG 工具和室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
G239 美少女桌球 2CD
F240 X – MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四驱车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 道踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园 Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 篮球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水晶传说
C257 98 美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女雀仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 大蛛战记
H269 空牙 2001
B270 仙窟活龙大作战 2CD
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3 × 3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
G281 96VGE 足球
G282 彗星强袭 2CD
E283 卡普空 5
A284 卡普空 4 – 孤高英雄
G285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287LINDA3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰蒂亚 – 图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301DOOM
E302 攻界立志传
H303 反同对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹 Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千星 2CD
B320 魔剑美神 Ⅰ
H321 1945 Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河娱样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁动灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士 Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之纹章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹 Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船 Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克 Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟 Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇 Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀 Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
H373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 运高战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378G 点射击
E379 彩之爱歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD 高达
G387 Q 版野棒球
G388 世嘉拉力 Ⅱ
B389 真女神转生 Ⅰ 灵魂
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说 Ⅱ
G393 大舰海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士 2
A397 模拟大厦
G398 三国 Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生 IF
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎特织
E408 悠久幻曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
F411 神秘世界
B412 格兰蒂亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语 2CD
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳园
C419 97VC 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车 Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAR1
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本拳击
E437VR 战士(1. 海神集 2. 里星篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼
E440 樱花大战 – 蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笔女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马 Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453VR 战士 Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵 Ⅱ
E456 人生剧场 Ⅱ
F457 速攻生徙会
A458 雷曼
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蝗蚁人世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸
E473 育成足球 Ⅰ
B474 王国传说 Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR 战士 – 特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号 – 黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ 4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏 – 三四郎
C483 棒球 Ⅱ
E485 恶魔城战士 Ⅱ
E486 心跳经典 – 无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪 Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风 – 复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战人(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店 Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 3CD
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀 Ⅱ
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
E515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记
G519 头文字 D
F520 街霸 ZO Ⅰ
A521 魔界村之谜
H522 冲破火网
E523 出动谜你裙 Ⅰ
A524 大力士历险记
E525 跳舞
E526 花花公子 Ⅱ
E527 忍者 2CD
A528 街搜机动队
E529 做个坠落游戏
E530 禁的欲望 2CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)　营业时间:早九点 – 晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。





北 西 东 南

上海 新次元

PS2主机绝对超低价，专业人员改装日、美、欧版DVD完美新版直读IC，当场操作立等可取！改PS2主机均送游戏3张，另有各种规格IC芯片可供挑选

特种项目:贴换收购各种损坏PS2、DC、SS、GBA等

咨询电话:(021)63751223

面向全国 大量回收

PS2、PS、NGC、X－BOX、GBA、GBC、GBP、SS、各类主机/配件及软件，PS原装PDA记忆卡等周边

面向全国 各类贴换

PS2主机/软件(限原版)、GBA掌机/卡带、DC主机/各类软件、N64主机/卡带、超任套机/光碟机、SS、PS主机/软件及配件 *热线电话:(021)63723241*

电玩医院:维修补给站

针对市面上各种，烧损坏机种，采取主机维修，维护保养PS2加改IC直读。各类MD，CD随身听以及各类高档彩显维修小毛小病，立等可取！收费标准！面向全国！！

长期供应各种N制式彩监，对应所有游戏机

GBA 原版卡带 经典收藏

恶魔城	390/10	GT选手权	320/10
GTA赛车	300/10	龙之战士	330/10
绿色兵团	300/10	黄金太阳	350/10
洛克人	290/10	皇家骑士团	400/10
桃太郎	290/10	快打旋风	300/10
航空管制员	300/10	游戏王5代	330/10
拿破仑	330/10	玛利奥	300/10
风之克罗亚	380/10	街霸2X	400/10
寂静岭	420/10	炸弹人	280/10
创造球会	390/10	机器猫	280/10
流氓小子	380/10	F－ZERO	290/10

特别回收

MD，CD随身听以及高档便携式带液晶屏幕VCD，DVD，各型号手掌便携小彩电！SNK机皇卡带机及各SNK原版卡带

各类主机/配件软件

SNK Cd机(送原版片)	990/20	PS原版FF8(港版)	390/10
超任套机	550－780/20	PS原版片 文章传说	180/10
超任光碟机	1180/20	PS原版片 恶魔城	180/10
SS土星机	480/20	PS原版片 恐龙危机2	220/10
JVC土星机	680/20	PS原版片 基田野望	160/10
N64全新机大特价	780/20	SS－VCD 2.0电影片	390/10
N64－SP64光碟机	1350/30	SS－VCD JVC电影片	460/10
N64－V64光碟机	1480/30	SS土星记忆卡	120/10
N64原装手柄	180/10	SS土星原装加速卡	200/10
超级GAMEBOY	580/10	SS原版梦幻模拟战3	550/10
DC原装鼠标(送游戏)	190/10	SS原版96拳王	550/10
PS－V CD电影片	180/10	SS原版饿狼传说	450/10
PS金手指卡	45－78/10	SS原版街霸对X－MEN	580/10
万用N/P制转	180/10		
PS原装3D飞行摇杆	280/20	SS原版豪血寺一族3	550/10
PS原装NAMCOM光枪	420/10	PS2 VR4世嘉原装摇杆	420/10
DC原版莎木2限定版	550/10	PS2 VR4台湾产摇杆	230/10
DC原版D之食卓2(美)	490/10	PS2 VR战士4原装世嘉双人大摇杆	1360/50
SONY手掌型采访机	260/10		
DC对战摇杆	130/10		

邮购地址:上海市黄浦区大沽路193号新次元(近人民广场电信大楼) 营业时间:10:00－20:00 节假日照常营业，年中无休

收款人:新次元负责人收 邮编:200003 传真:021－63751223 电话:021－63723241

交通干线:49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道4线、沪青线、地铁一号线

特此声明:凡寄往本店贴换物品，请于1月内与我店及时联系！！如逾期，我处将自行处理，不在通知！如有遗失！后果自负！！

邮购 长沙火炬电游 批发

地址:长沙市解放东路22号，邮编:410001 电话:0731－4156067 闵炼南 您的地址要详细
建行帐号:4367422926170020122 交行帐号:60142840646677708 开户人:闵炼南 勿忘手续费
火炬经营宗旨:诚信平实;经营理念:惟公道可久远;经营作风:说真话，开实价，负责任。

GBA无配件	520	NGC原配制	1800	DC原配制 800
PSⅡ原配制	2080	NGC松下版原配制	2800	邮费:GBA10元，其余每台各20元
X－BOX原配制	2600	PSone103原配制	680	收购二手机或以旧换新，以旧换旧

叮当	60	坏玛莉	62	罪恶格斗X	64	东京迪士尼	45	实况足球	62
恶魔城(中)	65	魂斗罗Ⅱ	70	光明之魂	86	上海麻将	72	胜利足球	62
恶魔城(日)	60	侏罗纪Ⅲ过关	66	火焰之纹章	88	三国志	63	明星足球	68
炸弹人	45	东尾滑板Ⅱ	75	黄金太阳	65	大战略Ⅱ	65	足球小将	58
快打旋风	45	唐老鸭	72	龙战士Ⅰ、Ⅱ各	45	皇家骑士团	65	F14战斗机	55
洛克人(原)	70	伍佑卫门Ⅱ	65	机战A(中)	66	中央大陆战	62	沙罗曼蛇	55
洛克人Ⅱ	62	西部枪手	72	机战A(日)	64	信长野望	65	玛莉赛车	45
钻地小子Ⅱ	45	大富翁	45	机战T	65	格兰宝大战	62	GT赛车	45
风云少年	45	街霸Ⅱ	62	ZOE	60	游戏王	68	GTA赛车	62
玛莉奥	45	街霸Ⅲ	电询	幻想水浒传	45	游戏王Ⅴ	62	方程式赛车	42
玛莉奥Ⅱ	45	铁拳	63	魔法假期	63	游戏王Ⅵ 128M	140	Q版赛车	50
超级泡泡龙	50	拳皇EX	64	特鲁尼克	63	寂静岭	75	祝福钟声	75
索尼克	62	烈火之炎	62	哈利波特(原)	70	拿破仑(原)	90	模拟学校	75

GBA卡全为1:1大小。本店不实行旧卡换新卡业务，所售卡为100%全新，邮费5元

PSone原装振动手柄、原装新光头	85/240	PSⅡ专用电源:90W、200W铁盒装	35/80
PSone专用电源，显示屏	35/560	PSⅡ原装手柄，8M记忆卡	210/215
PSone记忆卡，VCD卡	25/170	原装分量端子线，VGA box	280/290
原装手柄:普通、振动(一月包换)	45/55	DC原装光头，原装记忆卡	135/110
组装手柄:普通、振动	8/30	组装记忆卡:2、4M，手柄	32/40/30
AV线:原装、组装，1M记忆卡	18/10/16	振动卡:原装、组装	115/28
中、英文金手指，S线	28/10	原装AV线，DCModen	18/75
手柄延长线，手柄导电胶(5个)	6/1.5	方向盘，制转器，VGAbox	190/32/58
振动光枪，退镗光枪	60/80	振动光枪、退镗光枪	70/90
PS、SS、DC电源，100UF电容	15/5	光头电机、支架、原装新驱动板	25/70/80
PS光头电机，光头延长线	15/8	原装电源板，驱动开关，手柄导电胶	70/18/2
光头数据线，光头电机线(原装)	20/15	SS原装新JVC、三洋光头、驱动板	105/80
光头齿轮(5个)，光头顶帽(原装)	20/15	SS直读IC、AV线	80/10
原装新激光管，光头驱动IC6398、5977	25/45	全兼容4M加速卡，8M记忆卡	75/75
光头支架，光头齿轮润滑油(盒)	70/10	手柄，十字架，导电胶	12/2/2
PS直读IC，保护电阻(原装)	30/10	GBA摇杆，2、4头连机线	15/15/20
PS电源板:原装、组装	60/40	GBA护套，屏幕保护膜	8/8
PSⅡ原装光头，驱动IC5815、6664	280/45	高效充电器，可调荧光灯	25/26
PSⅡ DVD直读IC，罗技方向盘	180/900	**以上配件邮费一律一次5元**	

生或死Ⅲ	450	明星大乱斗	450	异度传说	470	皇牌空战Ⅳ	430	中文ICO	350
幻魔鬼武者	450	马里奥冒险	430	铁拳Ⅳ	450	生或死加强	400	寂静岭Ⅱ	360
三角州Ⅱ	450	生化危机	460	VR战士Ⅳ	420	鬼泣	430	高达对吉翁	420
寂静岭Ⅱ	450	实况世界足球	450	王国之心	450	三国无双Ⅱ	420	创造球会	450
实况世界足球	450	合金装备Ⅱ	370	实况最终版	420	国际版太空X	500	机器人大战	490
恐龙危机Ⅲ	电询	鬼武者Ⅱ	420	鬼武者	280	GT Ⅲ概念	260	每次邮费10元	

常备SS、PS、DC、PSⅡ廉价软件1000余种，每次邮费5元，超过10张免邮费。
常备游戏攻略百余种，全彩大本9－30元/本，小本2元/本，每次邮费3元
精修SS、PS、DC、PSⅡ、GB、GBC、GBA，小问题立刻可取，用正宗配件，保三个月

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售(数量有限，欲购从速):

PS主机，9成新(双手柄＋电源＋AV线)	5000－7500型	398元
	9000型	498元
	5903可直播VCD	598元

游戏机专用便携式液晶彩显(真彩无残像);

五寸280元 七寸超薄380元

DC机专用上网卡(配全中文上网碟)仅售98元

二手主机特价:

PSⅡ主机9成新(手柄＋电源＋AV线) 1498元

SS主机9成新(双手柄＋电源＋AV线) 298元

全新原装索尼光头，特价240元，(三月包换，质保终身)

FFX全动画(中文字幕)55元 *以上产品邮费一律10元*

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退款。欢迎来电、来信，索取SS、PS、DC、PS2碟、动画VCD、GB、GBA卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话:0551－2644285 2647581 邮编:230061

邮购地址:合肥市安庆路162号 收款人:陈志强

游戏超市

北京博凯利游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨:以诚为本,以顾客的利益为至尊!决不做虚假广告!以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度,来回报广大玩友及本市玩友对本公司的支持与厚爱,并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄。**如您在 10 天内未收到物品**,请速与我们公司联系,核实地址以便您在最短的时间里,收到您所喜爱的物品,希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司。

主机自选区

微软 128 位 X-BOX 主机+生与死 3　3200
PSone 袖珍游戏机(原配件带振动手柄+电源+AV 线)　600
PSONE:袖珍游戏机套餐+送配件自选价值 300 元内+AV 线+20 款游戏(自选)750
PS 套餐:主机(自选)+送配件(自选)价值 300 元内+AV 线+20 款游戏(自选)　780　型号:7501/9002/9001
PS2 代游戏机:18000 型/35000 型/30000 型+原装震动手柄+8MB 记忆卡+电源+摇控器+AV 线+直读+PS2 键盘+PS2 鼠标+20 款游戏自选　2800/2500/2250
PS2 代游戏机原配:18000 型/35000 型/30000 型+原装震动手柄+AV 线　2100/1900/1650
DC 主机套餐:美版/日版/欧版/亚版+送配件(自选)价值 300 元内+VCD 播放器+DC 模拟器(任选)+AV 线+火牛+30 款游戏(自选):880/780/680/650
DC 主机:美版/日版/欧版游戏机(原配带手柄+AV 线+网卡)　680/560/560
任天堂:NGC 主机+路易鬼屋历险　1380
GB 单机:GBA32 位纪念版(SNK)+送 GBA 卡价值 300 元内(自选)卡数不限　颜色自选 黑/桔黄　650
GBA:32 位手掌机+送 GBA 卡价值 300 元内(自选)卡数不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/红　580
GBA2001 限定版+送 GBA 卡价值 300 元内(自选)卡数不限　颜色自选 蓝/紫/红　680
GB 彩机/薄机/厚机+送 GB 卡(自选)价值 80 元内不限卡数　390/200/175
GB2001 限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机(可自调颜色)加送 GB 卡自选 100 元内　520
NGP 彩色手掌机+送卡核金弹头+送卡机器人大战　550
GBA 套餐:GBA 主机+送配件(自选)价值 100 元内+送 GBA 新产品任何一款(自选)+送 GBA 卡价值 300 元内卡+送 GB 卡价值 80 元自选　720
GB 套餐:GB 厚机套餐:厚机+送配件(自选)价值 100 元内+送 GB 卡 80 元自选不限卡数　220
GB 薄机套餐:薄机+送配件(自选)价值 100 元内+送 GB 卡 80 元自选不限卡数　240
GB 彩机套餐:彩机+送配件(自选)价值 100 元内+送 GB 卡 80 元自选不限卡数　430

本公司高价回收各种二手机游戏机
按本区价格 60%-70%回收外地玩友可寄机回收

主机 50 元/台　GB 机 20 元/台
GB 套机 30 元/套 快件邮费

凡购买任何一款 PS、DC、PS2 主机者均送复读机一部、2001 格斗手掌机、高达各种人物造型 1 个,会员卡一张可自选,数量有限,送完为止。
凡购买任何一款 GBA、GB 主机及套餐者均送太 8、铁拳高达人物模型及太 8 手表一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手主机自选区

九成新 PS 机(自选)+送配件(自选)价值 200 元内+PSVCD 卡+20 款游戏(自选)　550 元 型号:7501/7500/9001/9002
八成新 PS 机(自选)+送配件(自选)价值 200 元内+PS 原装液晶记忆卡+20 款游戏(自选)　450 元 型号:7000/5501/7001
七成新 PS 机(自选)+送配件(自选)价值 200 元内+PS 震动方向盘+20 款游戏(自选)400 元 型号:5500/7002/9003
SS 主机三洋光头/JVC 光头+(双手柄+4MB 加速卡+樱花记忆卡+金手指卡+电源+20 款游自选　430/380
DC 主机:美版/日版/欧版+送配件(自选)价格 200 元内+20 款游戏(自选)　530/430/450
PSONE 机:主机+送配件自选 200 元内+电源+AV 线+旅行充电电源+20 款游戏自选　450
GBA 主机+送卡(自选)价值 300 元内　430 元　超任一体机(送游戏)+双手柄+电源　420
GB 彩机/荧光机/薄机/厚机+送 GB 卡(自选)价值 80 元内　290/280/150/120 元
世嘉 16 位手掌机:300 元　NGP 彩机+送 NGP 彩机原装卡 380 元　WSC 手掌机+送卡 2 盘　350 元

主机快件邮费 50 元/台
手掌机快件邮费 20 元/台

凡购买任何一款二手主机者均送太 8 腰表、挂表及项链、戒指一个以及人物造型一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

最新推出

A、GBA S 端子线(GBA 可与电视连接,这样您就可以在电视上感觉一下 GBA 游戏的魅力)　90
B、GBA 万用电视天线,想用 GBA 看电视吗?只要有了 GBA 电视天线,会满足想任何要求　150
C、GBA 魔术卡:可以使 GBA 的屏幕呈现 6 种颜色(可自行选择还可调试颜色的深浅)　85
D、GB 网通储蓄卡(送耳机及电脑连接线一根)可与电脑连接下载游戏,并可储存,想用 GBA 听 MP3 歌曲吗?只要拥有网通储蓄卡,就可以实现,下载 MP3 歌曲可储存,无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲　160
E、DC 无限耳机+收音机(可收多个频道)　85
F、GBA 超薄液晶显示屏,GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼,现在有了液晶显示屏就不会了,无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
G、GBA 万用金手指卡(送金手指书一本)不用攻略帮您通关包括所有 GBA 游戏　130
F、GBA 32M/64M 可录机可录卡;您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗?只要拥有了 GBA32M/64M 可录机、可录卡,就可以实现　32M/170;64M/220

快件邮费每件 20 元

以上产品本公司会员均免邮费,并享受八折优惠,并送各种高达人物造型 1 个,会员卡可自选,数量有限,送完为止。

配件自选区

DC 手柄 原装/组装/格斗	63/30/30	DC 原装键盘/鼠标	73/42	PS2 原装震动手柄	150	GBA 手柄式盔甲	30
DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡	29/35	DC 振动光枪	72	PS2 支架	60	GBA 高能充电器(10 小时)+收音机立体声双喇叭	50
DC 原装记忆卡(带屏幕)	113	DC 原装光头	120	PS2 金手指	350	GBA 耳机+收音机	30
DC 震动卡 组装/原装	22/73	DC 制转	35	PS2 旅行包	100	GB 万用对战线/放大镜	10/15
DC 震动手柄	50	DC 方向盘	150	GBA 透明皮套	10	GB 彩/薄/厚电源	8
DCVGA/万用 VGA	39/200	PS 原装光头	260	GBA 对战线	15	GB 彩/薄/机壳	15
DC 用 GB/ NGP 模拟器 (DC 上可玩 GB/ NGP 游戏)	25	PS 金手指(可对应所有机型的主机)	30	GBA 镜面	10	GB 把式充电器	30
DC 用超任模拟器(DC 上可玩超任游戏)	55	PS 120 格记忆卡	45	GBA 夜用灯	20	GB 彩/薄/笔式充电器	25
DC 用 GBA 模拟器(DC 上可元 GBA 游戏)	30	PS 原装液晶记忆卡	85	GBA 背光灯	30	GB 掠夺者金手指卡	60
DC 用 N64 模拟器(DC 上可玩 N64 游戏)	150	PSONE 彩色液晶显示屏(全制式)	580	GBA 放大镜	17	GB 夜用灯/贴膜	10/8
DC 万用 SS 模拟器(DC 上可玩 SS 游戏)	40	PSONE 液晶屏放大镜	55	GBA 摇杆	10	GB 魔术卡	25
DC 万用金手指	35	PSONE 旅行充电电源	150	GBA 旅行充电电源	35	PS2001 加强版金手指书(送金手指盘一张)	40
DC 开机盘	20	PSONE VCD 卡	180	GBA 充电器	25		
DC 万用 VCD 播放器(送最终幻想 VCD 一套)	45	PSONE 限定记忆卡/背包	30/33				
		PS 制转	30				

快件邮费每件 10 元

凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台,或送本公司会员卡一张,数量有限送完为止。

GBA 卡自选区

GBA 黄金太阳	73	GBA 魔法假期	75	GBA 光明之魂	110	GBA 心跳回忆 2	80	GBA 辛普森城堡	70	GBA 天使之翼	90
GBA 黄金太阳(中文)	120	GBA 魔法假期(中文)	120	GBA 鲁娜传奇(PS 版)	95	GBA 哈里波特中文	85	GBA 不可思议迷宫(PS 版)	85	GBA 恐龙危机	85
GBA 恶魔城(日文)	60	GBA 索尼克	75	GBA 幻想水浒传	70	GBA 中央大陆之战	80	GBA 罪恶工具 EX	90	**GBA 正版卡自选区**	
GBA 皇家骑士团	82	GBAF-ZERO	70	GBA 纯情房东俏房客	75	GBA 游戏王 6 代	85	GBA 史奴比探险	65	GBA 黄金太阳	190
GBA 恶魔城(中文)	73	GBA 尖端 GTA	65	GBA 铁拳 A	80	GBA 真女神转生-恶魔城混血儿	80	GBA GT 赛车	60	GBA 机器人大战 A	255
GBA 快打旋风	65	GBA 马里奥赛车	65	GBA 高达战记	100	GBA 拳皇	70	GBA 烈火之炎	85	GBA 恶魔城中文	200
GBA 2002 冬季运动会	80	GBA 实况足球	85	GBA 风之克罗诺亚	60	GBA 拳皇 EX 新血	75	GBA 闪灵悍将	65	GBA 三国志中文	260
GBA 龙战士	65	GBA 机器人大战 A	73	GBA 幻想传说-未来篇	85	GBA 快打旋风 2	75	GBA 幽灵房屋 24 小时	68	GBA 街霸 EX	200
GBA 三国志(中文)	86	GBA 机器人大战 A(中文)	90	GBA 玛莉 2 代	60	GBA 特鲁尼克大冒险	80	GBA 毁灭公爵 X	85	GBA 幻想传说	300
GBA 龙战士Ⅱ使命之子	70	GBA 侏罗纪公园(育成)	70	GBA 洛克人 2 代	65	GBA 南梦宫 4 合 1	75	GBA 西部牛仔 PS 版	90	GBA 拳皇	300
GBA 寂静岭	90	GBA 快乐通讯	90	GBA 实况足球 5(PS 版)	68	GBA 生化危机 PS 版	95	GBA 大战略 PS 版	95	GBA 铁拳	250
GBA 玛莉奥 A	55	GBA 核金弹头 EX PS 版	65	GBA 胜利十一人(PS 版)	75	GBA 沙罗曼蛇 PS 版	72	GBA 格兰儒	100	GBA 萨尔达传说	260
GBA 坏瓦里奥	70	GBA 街霸 EX	70	GBA 街霸 3	80	GBA 星际争霸	70	GBA 火焰纹章	100		

快件邮费每件 10 元

凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务,并凡购买 2 盘者以上均送 GB 合卡 1201 一盘或会员卡太 8 挂表一只数量有限,送完为止。

GB 合卡自选区

00401:牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文……50
00402:机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2(全中文)……60
00411:口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502:太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……55
00503:格斗王 2002 中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
00601:萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2(全中文)……60
00606:生化危机中文、恶魔城 2 中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士 X 中文、天诛 4 中文…95
01001:铁拳 3、幽游白书 2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002:斩红郎无双剑、96 格斗、快打旋风 2、饿狼 3、幽游白书、索尼克……50
01302:口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
01305:萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
01201:口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
012601:拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
0602 机器人大战 A 中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士 9 中文、越战 2001 中文、大航海…110
0801 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01202 玛莉奥 5、玛莉奥 4、玛莉奥 3、玛莉奥 2、玛莉奥 1、玛莉欧炸弹、玛莉赛车……45
01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士(中文)…… 55
02201 口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢 2001、合金弹头……70
02401 牧场 3 中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险 3、恶魔城 2 中文、坏玛莉 3……70
08201 炸弹人 RPG、朱罗纪公园 3、合金弹头、双截龙 2、王牌空战、美少女麻(绝对不重复)……60

GB 单卡自选区

黄金太阳中文	46	生化危机 3 中文 PS 版	60	太空战士 X 中文	50	2002 快打旋风	40	大地之章(中文)	48	封神演义中文	38
机器人大战 A 中文	60	明日帝国 007	55	心跳回忆 2 中文	60	SNK 对卡普空	55	洛克人 DX3 代	60	勇者 1+2 中文	30
射雕英雄传(中文 PS 版)	45	游戏王 5 中文	50	勇者斗恶龙 3 中文	43	樱花大战中文	58	真女神转生白之书(中文)	60	1942 街机	25
幻想水浒外传中文	70	幻想传说中文	32	超魔神英雄传中文	55	真女神转生 1+2 中文	65	浪漫沙加	55	数码暴龙水晶 3 中文	45
大航海时代中文	29	卧虎藏龙中文	65	星之海洋中文	65	三国志 4 傲视天下中文	70	龙战士	70	实况足球 2002	45
天诛 4 中文 PS 版	65	牧场物语 5 中文	60	2002 格斗拳皇中文	45	帝国时代	37	提督决断 3 中文	70	NBA2002	35
生化危机 2 中文	50	中日甲 A 联赛(中文)	58	名侦探柯南 3 中文	48	盟军敢死队	33	格兰帝亚中文	65	孤岛冒险 2 中文	43
口袋水晶中文 2 时钟	29	2001 越南战役	43	古墓丽影·剑的诅咒中文	58	红色警报 2 中文	55	阿卡迪亚中文	60	哈里波特中文	40
口袋水晶(壮士版)中文	28	古墓丽影 3 中文	70	机器人大战 F 完结中文	45	英雄无敌 4 中文	37	勇者斗恶龙 4 中文	45	哈里波特 2 中文	43
口袋水晶(翡翠版)中文	28	纹章传说中文	43	梦幻之星中文	50	核金装备中文	43	勇者怪兽篇 2 中文	65	恶魔城 2 中文	60
数码暴龙水晶 3 中文	45	恐龙危机	60	风来之西林(PS2 版)	32	魔法骑士 2+3 中文	45	沙丘 2000 中文	65	太空战士 9 中文	58
数码暴龙口袋版	50	数码怪兽水晶版中文	70	2001 饿狼中文	50	真女神转生卡片招唤师	55	牧场物语 4 中文	45	水浒群英录中文	70
洛克人 X2 中文	40	心跳回忆(文艺、体育中文)	43	鬼屋魔影	60	萨尔达时空之章(中文)	48				

凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘,或高达人物造型 1 个或会员卡数量有限送完为止,快件邮费 10 元/盘。

邮购汇款地址:北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱
收款人:北京博凯利公司　邮编:100053
地址:北京市广外马莲道甲 17 号(此地址不收汇款及信件)乘 414 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到　咨询售后服务电话:(010)63274599
邮购查询时间:早 10:00—晚 16:00(周二休息)

好消息:
本公司现聘请具有 10 年维修经验广东技师,可以维修各种游戏机,成功率 100%,如果您所喜爱的游戏机出现了故障,我们会为您排忧解难,并且在本公司维修主机者,我们只收零件费,不收维修费,会让您花最少的钱,重新拥有自己所喜爱的游戏,本公司会员在本公司维修游戏机,可以享受 8 折优惠。

郑重声明
1、本公司产品均经有关部门检测,保证消费者利益和权益。
2、因市场变化个别产品会有浮动,广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

河南闯关族电玩商行

特别推荐

本公司根据市场需要，从日本引进技术及生产线，独自开发适用一系列高档家用游戏机（PS2、X－BOX、PSone、NGC、DC等）的液晶彩色显示屏，以“◈”、“闯关族”作为商标，受法律保护，有产品合格证书、三包书，面试以来，因其经济实用、使用方便、价格低廉、受到大家广大好评，产品供不应求，为回报广大用户，经研究决定，元旦、春节期间优惠酬宾，具体情况看下列广告，亦可电话联系，另公司现面向全国证征各地代理、联系电话：0371－3924564或13700881126

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号7号楼13号　收款人：葛谦　邮购热线：0371－3924564　邮编：450002

主机量贩区

PS Ⅱ 10000型（全套不拆机）　电询
PS Ⅱ 35000型（主机、正版GT Ⅲ、原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机）　2400元　邮费50元
PS Ⅱ 30000型（主机、原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机）　2100元　邮费30元
PS Ⅱ 30006R型（主机、原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机）　2100元　邮费50元
PSone：102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线）　700元/710元/720元/710元　邮费30元
DC：中讯代理A型日版/B版/美版/欧版（主机、原装手柄、电源线、AV线）1000元/850元/750元/750元　邮费30元
手掌机：GBA/GBC/超薄GB　520/400/290　邮费10元　X－BOX（全套）电询
NGC主机、原装手柄　1850元　邮费30元　奥林巴斯眼镜电视（最新）　3300元（带邮费）
注：所售主机均贴有受法律保护的“◈”及“闯关族”商标　监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS二手机 邮费30元
（主机、双手柄、AV线、电源、直读）
9002－500元、9003－500元
7501、7502－500元
7000、5000－400元
3000、1000－350元
SS二手机全套280元 邮费30元

特价配件区

PS Ⅱ CD、DVD直读	300元	PS Ⅱ高清晰S端子线	20元	DC组振包	20元
PS Ⅱ原装8M记忆卡	210元	PS高清晰S端子线	10元	GBA原装电源	40元
PS Ⅱ原装黑振	200元	DC上网猫、盘	150/套	GBA放大镜	30元
PS Ⅱ专用VGA	300元	DC原装手制	80元	GBA、GB灯	10元
PS Ⅱ横、竖支架	20元	DC原装记忆卡	120元	GBA、GB皮套	10元
PS Ⅱ DVD摇控器	50元	DC万用VGA	60元	DC、VCD模拟器	20元
PS Ⅱ色插分量线	50元	DC原振包	115元	GB专用电源	10元
PS Ⅱ专用150W电源	180元	DC4M记忆卡	35元		

GBA组装卡

机战A中文	70元	玛丽好兄弟Ⅱ	50元	龙战士Ⅰ	45元	滑板小子东尼	80元	绿色兵团	50元	GTA赛车	50元	上海麻将	85元
黄金太阳中文	80元	铁拳TA	65元	龙战士Ⅱ	45元	玛丽赛车	45元	雷霆战阵	50元	GT选手权	45元	唐老鸭	65元
机械化军队	85元	格斗之王EX	65元	超音讯索尼克	65元	寂静岭	105元	罪恶格斗X	65元	凯林猫合集	65元	大富翁	45元
洛克人Ⅱ	65元	幽灵夺还屋	66元	烈火炎焰	75元	超级机器人A	65元	玛丽坏兄弟	65元	洛克人	65元	信长野望	65元
筋番付肉	75元	摄影	165元	大战略	75元	黄金太阳	65元	游戏王6	135元	F14战机	45元	拿破仑	65元
胜利十一人足球	65元	西部枪手	70元	奇奇怪界	45元	皇家骑士团	65元	街霸Ⅱ	65元	铁鹰战士	45元	泡泡龙	65元
实况足球	65元	朱罗纪公园	65元	心跳回忆	75元	恶魔城（中）	65元	快打旋风	45元	魂斗罗	45元		
特鲁尼克大冒险	65元	勇者斗恶龙	75元	南梦宫合集	60元	恶魔城（日）	45元	风之少年	45元	沙罗曼蛇	45元	邮费10元	
三国志	65元	哈里波特	70元	寂静岭	105元	玛丽好兄弟	45元	鬼屋魔影	45元	侏罗纪公园	65元		

最新产品

“闯关族”9寸真彩液晶显示屏　1698元 邮费20元（仅售100套）
“闯关族”5.6寸真彩液晶显示屏（可收电视）698元 邮费20元（仅售500套）
“闯关族”5.6寸微彩液晶显示屏（可收电视）598元 邮费20元（仅售500套）
“闯关族”5.6寸真彩液晶显示屏　498元 邮费20元（仅售500套）
“闯关族”5.6寸微彩液晶显示屏　398元 邮费20元（仅售500套）
最惠组合：PSone（主机＋原装振＋原装电源＋原装AV线）＋“闯关族”5.6寸彩色显示屏
仅售1400元 邮费30元（仅售500套）
DC（主机＋原装手柄＋原装AV线＋电源）＋“闯关族”5.6寸彩色显示屏
仅售1400元 邮费30元（仅售500套）

攻略书免邮费

游戏王	22	牧场2、3	22	PS、DC金手指大全	22
萨尔达	22	勇者斗恶龙	22	莎木1、2	22
时空/大地	22	水晶攻略薄	22	太8、太9、太10	22
薄金银书	22	水晶攻略厚	22	世纪外传	22
中厚金银书	22	勇者恶斗龙4	22	梯区	22
最厚金银书	22	（上、下等）	22	阿卡迪亚	22
4合1口袋	22	黄金太阳	22	恐怖反应	22

精品系列

太八烟盒	30	太＋烟缸	30
太八火机	15	太＋火机	15
太八项链	12	太＋刀	18
太＋闪光表	70	太＋坏	18
太＋男表	70	太＋钱包	25
太八情侣表	110	太＋支架	70

特别推荐

卧虎藏龙	58	星之海洋	40	水浒神兽（中文）	55	口袋红、绿、黄、青（中文）	13	好玛丽2、3	23	孤岛冒险2（中文）	30	GB2in1金手指卡	35
数码爆龙	61	鬼屋魔影（中）（日）	50/40	心跳文艺（中文）	32	口袋金银合卡（中文）	28	玛坏丽（中文）	30	幽幽白书（中文）	14	6合1（96、95饿狼、幽幽白书、忍者鬼 忍者龙剑传	35
机器人大战撞击版	61	怪兽策略（中文）	50	心跳体育（中文）	32	游戏王1、2（中文）	23/35	机器人大战F（中文）	15	斩红郎无双剑（中文）	18	10合1（96双截龙1、2、3洛克人1、2、3魂斗曼1、2热血硬派）	35
机器人大战A	60	古墓骑兵（中文）	38	口袋钻石（中文）	18	游戏王3、4（中文）	14/35	第二、三、五次机战（中文）	15/15/15	RPG炸弹人（中文）	25	8合1（三国志中文、吞食天地中文、第二次、复活邪战）	35
樱花大战（中文）	60	古墓丽影2（中文）	50	口袋翡翠（中文）	18	牧场物语1、2（中文）	15/20	女神转生Ⅱ（中文）	18	1942	20	12合1（口袋黄、绿、青）机械人大战、杰克、游戏王	45
哈里波特	45	数码RPG	58	口袋洞版（中文）	30	牧场物语3、4（中文）	20/46	快打旋风	15	大金刚	18	6合1口袋黄、太空战士4魂斗罗6冒险岛2	40
二郎神杨戬（中文）	40	生化危机（中文）	36	黑之书（中文）	35	萨尔达（中文）	15	三国志1、2（中文）	12/12	电车GO	15	10合1口袋（金、银）口怪兽（中文）梦幻之星	45
恶魔城Ⅱ	60	勇者斗恶龙3（中文）	35	白之书（中文）	50	勇者斗恶龙1＋2（中文）	20	吞食天地（中文）	13	2000实况足球	20		
大刀（中文）	38	大地（中文）	20	红之书（中文）	35	爆走战记（中文）	20	大富翁（中文）	18	胜利11人足球	15		
三国志之傲天下	25	时空（中文）	20	多侦探柯南（中文）	50	燃烧战车	28	蓝球飞人	14	牧场4合1（中文）	35		
洛克人DX Ⅲ	60	文章传说（中文）	45	樱花大战	45	太空战士4（中文）	14	洛克人X2（中文）	15	水晶5合1（中文）	35		
封神榜（中文）	38	百金神兽（中文）	40	越战2001	40	太空战士8（中文）	14	鬼武者（中文）	25	金4合1（中文）	32		
风之西林2	35	007（中文）	25	太空战士10	35	96/97	11/14	盗墓迷城2（中文）	15	银4合1（中文）	32		
		2002格斗	45	口袋金、银（中文）	18	99/2000/2001	25/25/30	大战略（中文）	18	玛丽7合1（中文）	26		
		玛丽网球	30	口袋水晶（中文）	19	立体街霸Ⅱ	14			玛丽12合1（中文）	35		

每盘邮费一盘加8元 多一盘加2元

郑重承诺： 阁下在闯关族及各分店所购新主机均有“闯关族”及“◈”明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拔打投诉电话：0371－6967363或13700881126联系　诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号13号，电话：0371－3924564

各地连锁店如下：

新乡：闯关族二百货二楼A区18号
电话、传真：0373－2048332、13017540416 联系人：周鹏
洛河：火车站兴亚科技市场一楼28、29号（图书超市对面）拳王电子
联系人：陈永超　电话0395－2166617 13069566675
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2－1308勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营　电话0375－2908152 王先生
邯郸：市北关街甲8号（学步桥南50米）游戏之家
市针织厂批发市场南门游戏之家 0310－4057181 616718 马俊国

开封：顺河区财政厅东街14号万顺游戏天堂
电话：0378－5963212、3930295 联系人：王林 王辉
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话0375－7891541　13071719237　联系人：李龙
许昌：光明路中段附6号闯关族游戏专营
手机：13069519896 联系人：杨国杰
安阳：市解放路步步高专卖店（市中医院对面）电话：0372－5937633 郑先生
焦作：解放东路信访局北侧闯关族　电话：0391－2925015、13608498520 安先生
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心　电话：0378－2880230、3854086、5979400 唐田乐

郑州：经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564　葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族　电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南50米 郑州超群模型玩具
手机：13903821775　联系人：付炎
苑陵商场一楼1559档 电话：6953031 焦水河

三颖电器商行

●本商行集批发、零售及修理于一体，专门经营家用游戏机、手掌机及各种卡带。

①＊PSone：101型/102型/103型
＊DC机：美版/日版/欧版
＊16位世嘉机：Ⅱ代/Ⅲ代/Ⅴ代/幻彩型
8位游戏机、学习机
②＊GBA、GBC、GB超薄机、厚机

以上各机种的游戏各1000多种，各机种的周边配件品种齐全。

我商行以可靠的质量，优惠的价格营造了一个游戏新世界。欢迎四方的新老客户光临。

地址：浙江省义乌市稠州中路92号
邮编：322000　联系人：段建辉
电话：0579－5535396　5539523
传真：0579－5520387
广州批发：020－81857059

长沙火星电游（批发、邮购）

本公司以开发电游高科技产品起家，技术力量雄厚，对电游各机种系列了如指掌，内设营业部、维修部、邮购部。广告登载四大名刊，总部设广州，进货快捷，质量优选，商品组合齐全，全国范围内有规模较大的加盟店数家，本公司设游戏会员卡，保障会员优惠待遇，品位的形成不是吹出来的，“桃李无言，下自成蹊”。

本公司宗旨：诚信待人，客户至上，技术领先，以质取胜。
广州部店批发电话TEL/FAX：020－81856251。交通银行帐号：40551270710166109，户名：李宗雨
PS、SS、DC、PS2配件齐全，价格特优，如需要请电询或查本刊第二期，或索取配件单
PS、DC、SS软件众多买5张送1张、维修快捷、收费合理、任何疑难问题都可以解决。
（欢迎各地区游戏商行加盟火星电游本店将为之提供技术支持及地区限额培训维修人员）

本月惊喜区　二手机及配件回收

彩机220元以上　厚机80元以上
薄机100元以上　夜光机150元以上
如果你把主机寄过来一定要写清你自己电话号码及要求，邮寄时打好包，不要损坏。

此主机收购要求：屏幕无损坏，玩游戏时中间无线条，（如果主机损坏及无图像价格）
大量回收索尼PS光头（配件必须齐全，新旧不管，一律30元/个）
另实行GB换取全新GBA业务（免邮费）；
彩机加300元；薄机加400；夜光机加370元；厚机加480元
大量回收PS2正版碟、二手DC机400元、索尼300元
其它主机电询（主机回收标准、不管新旧只要能读碟即可）

PS2 DVD解码：9秒钟解码（可用任何DVD原版碟引导，成功率为99%，300元/套；6秒钟解码（最好用“生与死”引导，成功率为50%，160元/套；（附图）。
最新PS2 DVD解码：不要任何碟引导，直接放入即可，跟操作索尼1代一样简单方便、安装容易（附彩图）每套450元
GBA卡最新价格区（所有卡全部为仿原装卡，如有质量问题一月包换）　GBA合卡20元/盒有，所有产品邮费

拳王EX	65元	快打旋风	45元	咕噜火箭	45元	遗失的世界	45元	洛克人SERO	80元
铁拳	65元	小精灵	45元	顶级GT赛车	45元	蜘蛛侠	65元	摩姆科博物馆	45元
非法拳击	65元	追踪	45元	侏罗纪公园	45元	唐老鸭	65元	火炎激情	45元
火爆摔跤	65元	大战争	45元	木偶机器人（红、黑）	45元	地球虫	65元	亿万长者	45元
喷火龙	65元	小矿王	45元	F－太空战机	45元	雪雯	65元	钓鱼	50元
变形战士	65元	玛莉赛车	45元	F14战机	45元	星际战士	65元	伍佑卫门	70元
暴力拳击	65元	沙罗曼蛇	45元	格斯拉游戏	45元	滑板小子	65元	BLACK BLAC	75元
洛克人	165元	鬼堡精灵	45元	三国志	65元	怪物农场	65元	青蛙大冒险	45元
大冒险2	65元	四驱车	45元	特鲁尼克冒险2	65元	恶魔城中文	65元	女孩能力	45元
罪恶克星	65元	炸弹人	45元	GT赛车	65元	机战T	65元	全日本GT赛车	45元
魂斗罗	65元	鬼屋	45元	拉力赛车	65元	恶魔城日文	45元	成龙	50元
妖兽公司	65元	星际赛车	45元	叮当	65元	心跳回忆	70元	NBA	75元
科学怪人	65元	火热棒球	45元	大富翁	65元	中央大陆	45元	J联盟足球口袋版	75元
实况足球	65元	小黄雀	45元	烈火之炎	65元	么登原始人	45元	沉默的遗迹	80元
洛克人X2	65元	皇家骑士团	65元	猫和老鼠	65元	挖地先生	45元	街头自行车	45元
黄金太阳	65元	白银兽机神	65元	侏罗纪公园3	65元	番茄小子	45元	么鬼弹珠人	45元
机战人A日文	67元	坏玛莉	65元	怪兽守护者	65元	机器蜜蜂	45元	美少女战士	45元
机战A中文	67元	哈里波特	65元	寂静岭	85元	方块世界	45元	ZOE	65元
魔法假期	65元	金刚战士	65元	机械蚂蚁	45元	猩猩侦察	45元	黄金太阳（中文）	100元
游戏王5	65元	拿破仑	65元	GTA赛车	45元	火箭梦计划	45元	神秘电视	75元
游戏王6代	150元	街霸2	65元	海上大冒险	45元	玩具兵大战	45元	铁鹰战士4	45元
信长野望	65元	大战略	65元	未来机车大赛	45元	太空战机	45元	猿人星球	45元
妖兽公司	45元	役满麻雀	65元	讨厌的家伙	45元	怒之要塞	45元	X－MEH战士	45元
玛莉兄弟	45元	蝙蝠侠	65元	梦见帝国	45元	雷霆战机	45元	高尔夫	45元
龙战士1、2	45元	泡泡龙	50元	ET人	45元	滑板小子	45元	女子网球	75元
风之少年	45元	WF摔跤	45元	西部枪手	45元	足球小将	70元	可爱邮差	75元

以下为 全彩攻略 由于页面有限，无法一一刊登，欢迎电询及索取攻略节目单（品种齐全）

黄金太阳	14元	皇家骑士团	15元	机战人A	14元	魔法假期	16元	玛莉赛车	14元
玛莉奥	14元	恶魔城	15元	拿破仑	15元	寂静岭	17元	拳王2001、2002带碟	18元
口袋金银合集	12元	牧场物语2/3	16元	萨尔达传说	16元	时空大地	15元	钻石翡翠	12元
星之海洋	16元	水晶全彩功略	15元	真女神红、黑	21元	莎木1、2	15元	勇者斗恶龙7	5元
寂静岭2	18元	燃烧战车2	21元	鬼武者1、2	16元	机械人大战к	15元	古墓丽影3、4、5	14元
恶魔城	17元	恐龙危机1＋2	16元	生化危机1＋2	15元	永恒传说	20元	太空战士7、8、9、10	24元

以下为GBA配件及PS；PS2原版软件（PS1、2代，NGC，软件众多，欢迎电询）

豪华耳机	15	放大镜	15	格斗摇杆	15	镜片	15	保护膜	10	PS太空战士战略版	40
可调亮度灯	25	卡盒	1	挂带	5	对战线	15	精美挎包	15	生与死限定版	420
鬼武者1、2代	350、360	鬼泣	400	足球终极篇	380	合金装备	360	VR战士4	360	皇牌空战4	380
真三国无双2	420	决战2	420	ICO中文版	380	GT赛车	240	太十国际版	450	古惑狼75	
异度传说	460	GT 200	240	三国战记	440	足球特大号	450	赛充	30	伍佑卫门65	

原装主机类

DC类：AV线＋电源＋原装手柄＋10张碟＋4M记忆卡；日版/美版/欧版（790元/800元/745元/台）
PSONE类：AV线＋电源＋原装振动手柄＋10张碟＋PSONE记忆卡；103A、102A（保修壹个月）/103B、102B（光头保修陆个月）；635元/630元/790元/760/台
PSTWO：AV线＋大功率电源＋原装振动手柄＋支架30000型2080元（绝对原装，封条无撕毁）；NGC（原配置）1700元/台　X－BOX（原配置）3500元/台
GBA主机：日版/香港版（550元/530元/台）；彩机/薄机/厚机（380元/280元/120元/台）
SS机：AV线＋电源＋原装手柄＋10张碟 320元/台（主机壹个月包换，叁个月保修）SS黑/金/银三种光盘共一千余种，欢迎邮购。
世嘉MD16机：AV线＋电源＋双手柄＋制转 90元/台

本部维修配件众多，需要者可索取配件单、继续邮寄精修各类主机、问题及收费电话联系
索尼光头维修60元/个、翻新100元、更换全新原装光头加150元（光头维修、翻新本部一律保修2个月一月保换）
湖南总店汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游、建行帐号：4367422926780052622 收款人：李宗文
工商银行帐号：1901600008644358 收款人：李宗文　交行帐号：6014285064947 3206 收款人：李宗文
农行帐号：637031001001299239 收款人：李志雄　热线批发电话：0731－4127175、联系人：李先生
邮购部电话：0731－4132527，吴小姐；投诉电话：013873117079 邮编：410003 电子邮件：Lzw－mars@sina.com

次世代传媒联盟 新书及邮购信息

汇款地址：北京6129信箱 邮编：100061 电话：(010)64472177 所有图书杂志邮费免取

八·八丛书第二辑 怒涛四重唱 即将完美出演

每册均价8.80元 2002年5月15日出版 口袋本每册320面

RPG幻想事典



游戏背景故事

RPG游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇、历史器物，本书将告诉你出处和游戏中演化的结果。

少女漫画方舟



精美的少女漫画

少女漫画以其唯美的画风，清纯的故事吸引了无数漫画迷，本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。

樱花烂漫



送给樱战迷的超级惊喜

展示《樱大战》中活泼可爱的花组美少女，介绍《樱大战》的游戏、动漫系列作品和周边产品，使你大饱眼福。

“集中营”的日子



《电软》忆旧录

国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》创业辛酸史，小编成长历程及趣闻轶事，玩家恩怨情仇，与杂志共度流金岁月。

新书邮购预告

上世纪GB游戏大回眸

20世纪GB全书



口袋本上、下册 640面 定价22元

20世纪GB大事记

GB之父横井军平物语

100部GB名作回顾

上千部GB游戏介绍

20余部GB名作攻略、GB秘技

超值!!



最新完全修订版

超GAME BOY特辑

口袋本320面 定价15元

内容提要：新世纪GB大事记，2000-2001年最新GB游戏介绍

口袋妖怪水晶、合金装备、勇者斗恶龙3、樱大战、游戏王、星海传说等16部GB新大作最强攻略

少量库存现书

好书 价值永存



《电软2000年合订上》 定价 28元

《电软2000年合订下》 定价 28元

赠 凡邮购以上图书者，均免费赠送2001年东京游戏展或美国E3展光盘一张，邮购时请注明所选光盘

注意：《电软》2000年以前合订本全部售完，请勿邮购。

次世代传媒联盟杂志

- 《电玩新势力》VCD光盘 定价 8.80元可汇款邮购第1、2、4、5、6辑，每月5日出版。(注意：第3辑已售完)
- 《游戏批评》第3、4、5、7、8、10、11、12、13、14辑，每辑8.50元。第9辑(附赠美国E3展VCD)每册8.00元 (第1、2、6辑已售完)
- 《电子游戏软件》2002年第1期起每册8.40元 (注意：第3期已全部售完，请勿邮购)

《电子游戏软件增刊》4月28日出版，128面全彩铜版，附增精彩VCD光盘，超值定价18.00元。(详见本期彩色广告)

信箱：supergamefans@sohu.com



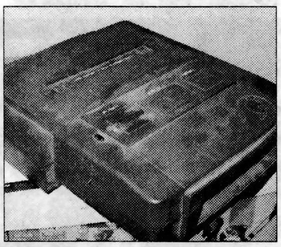
本月桌面为『街头涂鸦未来』

闯关族的家

●杂志与读者之间的感情也许用再多的言语也难以道清。从哈尔滨远道而来的闯家铁杆刘辉朋友亲赴编辑部，将正在“自娱自乐”、享受繁忙的风林逮了个正着。一时间风林不知说什么好，意外是一方面，另一方面从刘读者的话语中，真真切切地感受到了读者对我们的支持，对杂志的感情以及对家的热爱。也许是很少有机会跟读者面对面聊天吧，我们聊得非常尽兴，刘读者更代表了广大哈尔滨读者提出了很多对杂志的建议。虽然这次没能跟更多哈尔滨读者见面，不过在这里还是要感谢这些默默支持我们，支持《电软》的朋友。

●日刊对GC版“VR射手3”评价令人有些跌镜，但风林购入后一试之下却发现游戏的出色程度远远超出了自己的想象。华丽至极的画面抛开不谈，单说曾经令人大喊“BUG”的操作系统在本作的严谨程度就已使风林刮目相看。一些忍俊不禁的“搞笑场面”很少见了，而且守门员的AI也比前作强化了很多。人物动作的细腻程度之高完全将其他足球游戏压倒。个人觉得“射手”最大魅力就在于没有复杂的键组合，简单上手但却充满玄妙，精彩的配合完全需要游戏者对场上球员位置的精准把握以及到位的传切。而这些都是需要在游戏中细细体会的。





←被列入编辑部收藏品行列的AJCAN主机，落满灰尘。

●传闻XBOX要出“VF4”，虽然在结稿前都还没有官方的消息发布，不过信息的来源不同于一般小道，可靠程度颇高。如果是真的话，唯一可以肯定的是AM2已经将家用机开发重点完全放到了XBOX上。看看前些日子的被传得很神的“SONIC加盟MARIO赛车”，这SEGA葫芦里到底卖的什么药？

●《电玩新势力》推出以来受到了广大玩家的欢迎，为了能够让更多的玩家了解到其精彩之处，从本期起特辟“《电新》专栏”。

●这几天，风林与宇部君就宫本茂“大成就”作品“PIKMIN”的译名问题进行了对谈——风：“PIKMIN对于一般玩家而言好像很难理解啊！”宇：“是啊，初次接触的玩家一定会一头雾水。”风：“给该游戏起一个恰当的中文名称刻不容缓……”宇：“台湾有叫比克明的（笑）！”风：“……不如叫蚁哥正传！”宇：“晕……还是叫虫虫危机好！”风：“不，叫虫虫特工队、蚂蚁大冒险……”

截止发稿时，名字仍在讨论中……

●3月8日这天，风林最不想看到的事情还是发生了……

●广东陈祥读者来信反应说当地出现了《游戏批评》和《网络俱乐部》的盗版，不过据我们观察还没有发现这种情况。

●CAPCOM为PS2开发了一款类似“生化危机”的在线游戏，名称未定。从画面上看非常不错，就不知这个在线问题是否能够在国内得到解决。总之广大玩家还是可以在PS2上见到久违的丧尸的（笑）！

●不少朋友在看完了《电新》中收录的编辑格斗“演义”后，都对风林的格斗水平产生了怀疑。正所谓人有失手，希望有机会的话能够一展自己的真正实力（当然不是CVS2了）。当然，如果能够与哪位对战一番的话更好！

●本月心情：爽极（生化＋铁拳）！

家人留语 ★ 畅所欲言

HAPPY

●现在的《电软》就像春节联欢晚会，少了一种亲切、少了一种感动，不过多了很多口水……

——甘肃　马国栋

●杂志广告要精简，不然有些商品贵得出奇，又有一些便宜的令人怀疑……

——河南　杜耀东

●看电视的时候，总是不自觉的在遥控器上找START，跳过片头曲……

——沈阳　王鑫

●我觉得DC是最适合我国人民的，因为人民消费水平比不上西方国家，而DC的性价比极高，且游戏质量高，无疑是我国玩家的第一选择。

——广东　黄元杰

●能否给《电软》包个塑料袋，这样明信片或赠品就不会丢了。

——广西　傻乎乎的潘星宇

●我想买盒“马里奥A2”，但在广告速递中发现有“超级马丽2”、“马里奥2代”，到底哪个才是真的啊？

——江苏　黄凯

●致没钱买主机的玩家：穷人有穷人的快乐，富人有富人的苦恼，切记。

——新疆　马建星

●现在抱着游戏机却打不出激情来，眼睁睁看着游戏机更新换代，自己却只能哀叹无钱……但时日一长，又觉得这些硬件厂商只不过将机能强化，软件厂商也是绕圈子似的出游戏。唯一进步的是D版……

——河北　火影人

●我的玩龄大约有十三年了，但不怕大家笑话，我们这个地方是穷困加落后，全市看不到一台PS2，最多也就是有个DC……所以希望能增加个回忆老游戏的地方，多少来两三条老秘技、老攻略，就算用不着看起来也亲切呀……

——辽阳　乔老古董

●一定要多登点女玩家的心声，身为男孩的我并不觉得女孩玩游戏有什么不对，也请广大女玩家不要为现状所泄气。我们男同胞支持你们！

——广西边防武警　邹志强

●游戏——谁玩谁精神！

——河南　夏冰

●我这人有个毛病，时间长了不玩游戏就浑身不自在，难道经常玩游戏会影响身体健康？还是作为一个游戏迷就应该这样？

——山东　曹凯元

●劝告风林：以后说话不要太实在，小心一点……

——河北　高磊

●既然《电软》是月刊，攻略方面不能更早、更快的传达给读者，那么就应该做更适合自己风格的攻略。例如新的游戏别的杂志早就刊登了攻略，那么我们（请允许我用“我们”这个词）就写一些别人没有的东西啊！

——广东　郑义通

●我要搬到家里来过我的新生活。

——辽宁　李阳阳

●游戏给我们的不仅仅是一张光碟，可以这样讲，它给我们的是理想、是信念！我们并不是只是这样的玩下去，我们有自己的理想，当一名程序员，当一名动画师，当一名游戏制作人……这些都是我和同学及广大玩友的理想，只要有这些我们心中、成长中的中国也有我们的一片天地！

我相信新一代的我们该是振兴中国的游戏业的时候了，我们中国人是不甘心作“奴隶”的！

——湖南　刘煌

恐怖的电软『生产车间』

风林の影集——



“阴森”的走廊，一眼望去似乎很难看到边际。两边房间密布，而编辑们也就是在这样的环境下奋斗的。如果生人来到这里的话一定会感到迷惑，因为很难分清是什么部门，到处都是一片繁忙的景象。拍摄此图的时候正是截稿前夕，看似平静的编辑部“暗藏杀机”。

在下一页，风林将会为大家披露四位编辑的办公地点的机密图象……

摄影/风林

风林哥，春节过的好吗？第一次给家去信，所以心情无比激动。自从这两年来我坚持每期看《电软》使我的写作水平大有提高，以前考试写的作文最多得25分（满分40），可是自从看了《电软》后，这次期末考试作文得了35分（我们班最高37分）！这使我得出这样一条结论：看《电软》除了对电玩认识有所提高外，对写作也有很大的帮助！

——疯第　巩强（QQ:25565222）

春节放假期间，风林基本上都是在家里“暴爽”游戏，很难得塌下心来为自己玩一回（笑）。看《电软》，写作文——好就一个字！杂志是文字上的交流，对大家笔杆子上的提高肯定有帮助，另外坚持写日记还是非常有必要的。

请回答我几个问题：1、最变态的游戏？2、最血腥的游戏？3、最华丽的格斗？看了你的“窝”后，我终于决定从现在起你就是我的偶像……

——辽阳　乔培智

经过编辑部讨论，得出以下结果：1、寂静岭系列（风林）、武装雄师（天师）、大金刚SFC版（宇部）；2、寂静岭系列（风林）、横行霸道3（天师）、剑风传奇（宇部）；3、罪恶工具系列（风林）、灵魂能力（天师）、DOA3（宇部）。





我想谈谈上海的游戏业。上海作为一个国际化大都市，APEC会议召开的地方，游戏业却落后得惊人，2000年邻居王某还在为MD“梦幻模拟战”浴血奋战，当时还吸引了一大帮同学，包括我在内。上月老板才刚刚GBA进货，市百一店黑白GB卖680元？！上海电玩高手并不是没有，但与南京等其余地方相比，可谓小巫见大巫。

我真的很同意1月份上海张伟朋友所说的，上海玩CS的实在太多了，电脑房里人声嘈杂，街机房里冷冷清清，朋友遇到我都这么说，“走，去电脑房打CS。”唉，上海那么大，有没有闯关族的家？

——上海　张杰峰

上海对风林来说还是比较陌生的，对当地游戏市场也不很了解。不过前段时间听《批评》的特派记者王紫烁同志谈了自己对上海市场的看法，感觉上海在游戏专门店方面并不像北京这样密集，似乎不够活跃。不过这仅仅是从他人嘴里听来的，希望有时间能到沪上走一遭！另外，上海的街机怎么说也比北京要强得多吧？

风林，告诉你个好消息，我终于买到GC了！这台任氏主机从任天堂刚公布“海豚”时，我就决定要买了。如今终于入手了，实在高兴啊！随机入手的还有“任天堂全明星大乱斗DX”！真是好玩极了。说实话，有一年多我没有感到过如此快乐地玩游戏的感觉了。GC的手柄比起想的还要好，握在手上玩游戏的感觉真是没挑。而GC的读盘时间几乎为零。据我的调查，本人是我市第四名拥有此机的人，可喜可贺吧！不过，风林我还有几个问题：1、我的GC正常运行时，有时机内发生“啪嗒”的声音，这样的声音会延续一段时间，过半个小时左右就会消失了。或关机后再开启，也不会再出现这种声音；2、有两次进行游戏时，游戏有明显的拖慢。同样是这个场景，这些人物，再次玩时，却没有拖慢。不知为何？我相信任天堂不会犯游戏拖慢这种错误的；3、估计是我买的电源的问题。我的电源标识为输入220V 50HE 100W输出110V 50HZ 100W。请问用此电源是否适合NGC？

——辽宁　顾炎

风林感觉最近国内GC普及量有缓缓上升的势头，前段时间市场上竟然出现了“PIKMIN”断货的情况，真是在人预想以外。其实GC的优点远远不止顾读者上面提到的，其硬件上的强势还未爆发。1、顾读者出现的问题风林可没遇到过，只是当开启机器光头回中的时候会出现“啪嗒”一响，这是正常的，无碍；2、拖慢？什么游戏？风林在玩“大乱斗”、“VR射手3”、“风暴”等画面“乱套”的游戏时也没有出现过拖慢现象啊～除非某游戏存在BUG；3、估计你出现的问题与电源无关。现在市面上有一种标有PS2标志的铁盒电源，相当好，推荐！



贵刊的报道失重似乎是一个十分严重的问题！随便说两个好了。比如“DOA3”，如此大作，你们的报道却只有一幅拼凑起来的、毫不起眼的海报，外加1/4版面的游戏点评？！虽说贵刊似乎并不看好DOA系列作品，但是作为一本电玩杂志，应该本着公平，公正的态度来做，带着有色眼镜的小编是不会受欢迎的哟！而且若如果贵刊贬DOA捧VF的话，似乎也站不住脚。虽然众小编有事没事就喜欢提一提“VF4”，但是正经八百的介绍“VF4”的文章却一片没有！？

我是忍不住要站出来为DOA说两句公道话的。不错，确实有很多玩家是因为DOA的华丽和魅惑的角色才玩的，但是这也是它的成功呀。一部游戏再有内涵，再有深度，如果不能够吸引玩家的目光也是没有意义的吧？起码DOA的人设就是十分成功的！而且要说人人对战的难度和乐趣，铁拳系列和VF系列是绝对无法比拟的……

——未留名读者

看得出来，这位读者对DOA系列游戏颇为执着。其实DOA系列在国外确实已经大踏步的迈入“大作”的行列，这还是应该得意于TECMO的炒作。由于杂志页码有限，我们则只能将在国内外最受欢迎的作品进行重点介绍与攻略。在这方面，根据我们手头掌握的世界各国资料以及国内大量玩家来信反应，VF与TK的风靡程度还远远凌驾于DOA之上，这是不能不面对的现实。前段时间在日本举办的VF大赛，全日本共有40000高手进行比拼，这种阵势、这种盛况，恐怕不是一般游戏可以达到，强烈推荐“VF4”我们自然也是责无旁贷（VF4劲爆权威攻略已经由小天天“笑傲”连载中）。

至于VF与DOA哪个更出色，这则不在闯家讨论之列，发表一下感想到是可以。如果有深层次心得的话请速速投稿格斗天书栏目。



天下一家●路田文（地址：河南安阳安钢一中高三5班　邮编：455004　留言：望全国机战迷能与我共同研究、探讨）●沈乐（地址：四川成都电子高专00532班　邮编：610031　QQ：4021110　留言：希望得到玩GBA“奥伽外传”的朋友的帮助）●石头（QQ：122657047　留言：结交天下玩家）

呼风还语(6)

1、DC还有新的软件在开发吗?

根据日本权威游戏周刊《FAMITSU》最新发售表上显示，在列的DC软件数目不超过30款，其中值得玩的除了已经发售的“樱大战4”外，只有“高达～联邦对吉翁DX”(2GD)值得期待。可以说基本上新软件已经停止了开发。

2、GBA可以看电视??

目前没有发现有相关商品出售。从技术上讲应该不成问题。

3、《电软》是每月的14日才发售吗?

不是这样的，目前杂志是在每个月底的25日左右出版下个月的杂志，即5月的杂志在4月25日左右就应该可以买到。下期将是《电软》八周年纪念号，大家可要留心啦。内容非常精彩啊!

疯子日记(截选)

哈尔滨　正宗武疯子

2XXX年2月13日(晴):

今早7点三位“战友”决定到我家进行实战演习。于是众人在许多(D版)盘中，选出“古惑狼”拿它开刀。

战斗之初，每人1up。到中部往后，难度加大，逼得每人不得不使出拿手绝活:

●Player①擅常跳跃，据说三级跳最好成绩19.999米，已打破世界纪录，不过当时月黑风高，无人看见而已。

●Player②自称是两栖动物(一个肺已进化成鳃)，水中由他负责。

●Player③(本人)头脑极其发达(IQ200——我家门口牙医说的，有书面诊断为证)，负责找出隐藏路径。

●Player④自杀狂人，遇到断裂处必纵身跳下，他常常自己是地质学家喜欢探索地底奥秘，为了科学可以牺牲自己的一切，包括生命。

就这样在我们疯狂的进攻之下，终于在晚7点胜利爆机。众人均感心情舒畅，于是一致赞同出去一醉。便来到“XX酒家”。啤的白的全部收人腹中。晚9点结束战斗，众人商议到我家大战一夜。于是互相搀扶，晃晃回家。进屋后众人均闻一股焦味，仔细寻找才知走时电源没拔，PS主机已冒出烟来。

见此状Player①怪叫一声:“快打119，叫警察，叫军队，叫FBI。”

Player②跪地祷告“仁慈的上帝，原谅我吧，我以后饭前便后一定洗手”。

Play④无任何动作，只是口中不停的说:“我以后再也不敢吃猪肉了，再也不敢了，不敢了……。”(当即改成回民)。我在两个宗教狂热份子和一个战斗狂人的叫声中冲出了屋子，直奔澡堂，在里面大声喊到“来人，救命，我的游戏机更年期到了。”

现在关于《电软》的批评声日渐增多，尤其在网上，什么功略慢了，新闻不新了等等。这虽然是杂志的不足，也应该改进，但对于像我这样从96年开始买《电软》，游戏方面的信息已经了解不浅的读者来说，看电软并不是想看新游戏的功略，而是想看一些《电软》独有的东西。就像有的人说《电软》现在讲的是游戏文化，并不是快餐。

这次《电软》改版(好像还未完成100%)很不错。我也趁这机会提几点建议:

1、很多玩友都提出多介绍老主机的游戏，而风林认为老主机游戏不出了，出过的游戏好玩的都登过功略了，新主机更新换代是大趋势。我不认为如此，现在拥有老主机的玩家还是多数，仍有很多老的经典的游戏杂志就没登过功略。

2、开设一个市场行情一类的栏目，介绍最近国内市场又有什么新品上市了，市场上主机的价格和走势，尤其是讲一讲国内现在什么主机已没有真正新的了，都是翻新的或散件组装的等等这些与玩家息息相关的信息。科普园地有一些文章好像与我上面说的类似，但我认为应该具体划分一下栏目内容，做到更加准确全面。

3、杂志也采访一些国内人士，像现在一些默默的为游戏如“火焰纹章776”、“恶魔城”等做汉化的工作者们。

——天津 dyce

下期杂志将做出重大改变，希望大家到时候能够多提宝贵意见。1、由于《电软》是月刊，页码有限，每个月新游戏的内容就已经做不过来了。老游戏攻略方面在以前的杂志已经登过了不少，基本上大作都有涉及;2、还是月刊的关系，刊登这类市场情报的意义不大，等杂志到了读者手中的时候价格已经完全不一样了;3、本期科普园地已经有这类访谈刊登。

我是一位对游戏绝对忠诚的玩友。但由于家庭经济的问题、长辈们都不支持我玩游戏等各种因素，使我不能很好地和游戏接触。但我不会因此而放弃游戏的!我还常常感觉到没有游戏的生活真是“命苦”啊!好难度过啊!所以，每当开学，我就盼望着快点放假!而且还常常“人在学校心在游戏”!

我似乎觉得我喜欢游戏喜欢得有点“过分”。我甚至想过着如此梦幻般的生活:“天天游戏，玩够了就睡觉，连梦里梦见的都是游戏!起来接着再玩!……”不知我这样想是不是有病?!我的玩伴们也说我有点神经质。唉!幻想始终是幻想，都是一些梦幻般的东西，只会让人一时身心漂渺，忘掉了现实，仿佛上了天堂!但这最后似乎是不会实现的，我还是不要一直做这样的美梦!还是乖乖地去做长辈们认为是“正经事”的事，也许那些真的是正经事!但我还是会尽量地争取时间去接触游戏。也许这样才是好的!

——福建　WSC



年幼时的风林因为游戏没少挨巴掌……

爱玩游戏没什么错，但如果不适度，不自制的话就要犯错了。游戏始终是人们休闲娱乐的一种方式而已，在学习工作之余调剂一下、放松放松才能达到游戏的目的。像风林，现在虽然天天都接触游戏，但回到自己家里可就敬而远之了，看看电视、影片，上书摊上搜刮些漫画等等，都是我的首选，除非自己非常想打的游戏才会动动手柄。

端正好自己的游戏心态是很重要的。

虽然身在重庆，但我们这里只有PS，只能用可怜来形容了。其实我一直有两个梦想，一个是收集所有的游戏机，从FC到PS2，包括3DO、N64甚至雅达利，第二个梦想是能够买一栋楼送给《电软》，做为对游戏先行者的感谢(我是认真的)。我的家里并不反对我玩游戏，我也希望能让所有热爱游戏的玩家能自由自在的玩心爱的游戏。

去年十月，我们中队奉命清扫本区的娱乐场所(主要是街机厅)，我的战友们也有很多游戏迷，大家都还记得街机给我们的感动，拿警棍的手都有些沉重，由于公安局的统计数字表明街机厅的犯罪案件太多了，下一步可能目标就是PS厅了，我想问问风林为什么游戏给人的印象都……

——重庆　贺飞

贺读者是执法者，也是游戏迷，心里的感受应该比我们深。北京的街机市场比起前几年要好很多，虽然店面数量不多，但起码变得正规起来，到大型机厅打游戏也是一种享受。外地的情况风林倒不是特别清楚，恐怕局面也不是我们所能预见的，常看到大报小报刊登类似清理非法娱乐场所的文章，归根结底还是管理跟不上才导致这种恶果的。还是那句话——游戏无罪。

我有点建议想要提，但是我怕加重小编们的负担，所以一直不敢提，现在我实在忍不住了，所以就提出来了:

1.《电软》可否改成半月刊?一个月的苦等是那么难熬啊!而且改成半月刊的话，新闻报导会更及时，我们也不必苦等1个月。当然，若能改成周刊更好。

2.家里面光头风林的漫画好搞笑哦!不知是谁的大作?可否在家中单独开一个栏目刊登光头风林的漫画?一定会受欢迎的。

3.我想买台NGC，原因很简单，好游戏多，可以与GBA互动，最主要的原因是对任氏的信任。不知风林有没有什么建议?

4.《电软》装订得太差了，我买回来后，地处中间的家，刚翻开就掉落了下来，希望《电软》能早日全彩化。

——山东　李晓明

在家里可不要拘束啊!有什么意见、想法请提出。1、先将月刊办好，让大家满意再考虑半月刊甚至周刊才比较好吧?2、以后会进行漫画连载，也希望更多的朋友投来出色的画稿;3、喜欢就买，对待主机有时候还是应该“我行我素”比较好;4、下期将推出特别纪念刊，希望大家能来信谈谈感想。希望新的《电软》大家能够满意。

天下一家●姚鹏(地址:河北省丰润县丰润二中高三12班　邮编:064000　QQ:49474852)●林伟(QQ:27700750　留言:喜欢游戏的朋友请加我)●邹寅(地址:湖北省黄石市铁山区大冶铁矿一中初3(6)　邮编:435006　QQ:30877729　电邮:zouyindin420@sohu.com)



超机密！编辑四人组工作“系统”暴光！全面采集个人情报尽收眼底！

这次为大家追加披露《电软》四位编辑的工作台，根据图片排列，上左为天师（居然还伸出只手来，真是……）、上右为宇部，下左为 PERFECT，下右是谁不用说了吧！

先来看看天师的台面。似乎没有什么太出奇的地方，不过经过风林的细心观察，还是发现了一些小秘密。电脑屏幕上的桌面居然是“武装雄师”！？看来天师发起飚来的确不一般。案头上摆放着日本 VF 攻略，风林的 VF4 王者之路前途艰辛啊～～

再来看宇部君，哇～～超整洁，应该颁发一个最佳卫生奖。值得注意的是桌上的电话，这就意味着……

这个完美君说干净不干净，说混乱不混乱，真无趣，唯一看清的是一瓶“鲜橙多”（我也爱喝）。



最后这个当然是木木我了，怎么样，比上回干净了很多吧？其实我的桌子上有不少“宝物”哟！这可是不传之秘……

玩家快书

那一天上课的时候，我拿出 GB 机，
津津有味玩热斗 97，老师的话听不清，
同桌老友的眼睛，在不断的提醒，
虽说危机已来临，却不在意。
抬头原来是熟悉的 Teacher，凶神恶煞的双眼，
我吓得差一点见阎王爷，
我的主机只能想念，每当想起痛心欲绝，
高考考完之后再相见。

无题（改编自“大地”） 作者/刘晔

呼风还语(6)

1、家用机是否有中文游戏？

现在家用机上的中文游戏数量正在明显增加。比如前段时间推出的“ILLBLEED 中文版”（DC）、“真三国无双”（PS2）、“ICO”（PS2）等等。中文游戏正在被重视。另外，像 SS、PS 上也有些不错的中文游戏，像“寄生前夜”、“天诛”等。希望可以玩到更多中文化的游戏。

2、XBOX 现在可以买吗？

目前大陆的价格还是比较贵的。日版 XBOX 合理价格应该在 2200 左右，应静等降价。另外目前好游戏也不多。

3、关于邮购方面的事情如何查询？

我们在目录页上已经注明了邮购部和编辑部的电话，如果您有什么问题的话可以来电询问。不过，对于游戏中的问题，例如“XX 游戏如何过关”，还是请来信询问。

风林兄，我终于玩到 GBA 啦，不过是我的战友买的，其实我也想买一台，但我手无寸“铁”啊，因为他手上的铁也不是很多，所以只买了一盘《机战 A》，这游戏真的可以啊，Q 版的机器人，漂亮的战斗画面，我以前对此系列的游戏一屑不顾，但经过接触之后，我也迷上了这款游戏，只能用爱不释手来形容。我现在想知道 GBA 的“实况足球”跟 PS 的“实况足球”是否一模一样，是不是从 PS 那里移植过来的，如果不是的话，我想就可能不买了，毕竟我是一名铁杆实况迷，我不能做对不起“他”的事啊（唉，别吐在信上啊）。

听说现在电脑上推出了很多主机的模拟器，我觉得这对家用机的发展有百害而无一利，说不定到了什么时候到处都找不到家用机的影子，甚至家用机走向绝路也是模拟器一手造成的，觉得后悔就太迟了。

——武汉的广州人 黄子扬

机战迷越发多起来真是件令人高兴的事情。前几天和莱因讨论了一下 GC 版机战发售的可能性（虽然大家都对 GC 版的登场不置怀疑，但班普是否会将主力系列放到上面还不好说）。“实况”方面，目前 GBA 上的版本并非是 KCET 的作品，正宗“十一人”系列在本月即会发售，GBA 画面二维，系统继承，敬请期待。

近期某电脑杂志有一篇文章是对电视游戏和电脑游戏进行比较的，其中有一段话是这样写的：“XBOX、NGC 和 GBA 在同一年内的发售无疑对电脑游戏业造成了很大的冲击，未来两年我们或许会悲哀地发现，除了早已宣布而迟迟未曾露面的若干游戏外，电脑平台上的大作将变得越来越少。但这并不意味着电脑游戏的消亡，恰恰相反，这是新生行将破土的前兆。”我觉得这番话蛮有火药味的，作者似乎在说 XBOX、NGC、GBA 的发售严重冲击了电脑游戏市场只是电脑游戏的大作还没有推出而已，等到大作推出之后必然会反败为胜。众所周知，电脑游戏和电视游戏完全是不同的领域，就如同民航客机和战斗机一样，虽然都是在天上飞，但性质完全不同。人家新推出一款战斗机你偏要说因此而影响了你的客机销量，这完全是风马牛不相及的事嘛。再者，明明标着是以电脑应用和娱乐为主的杂志却长篇大论的刊登将 XBOX 彻底解剖研究的文章，明明杂志名称都有电脑二字的杂志却要不厌其烦的介绍 XBOX 新推出的游戏，这种一边叫嚷着电脑游戏正处在低迷时期却一边轰轰烈烈的介绍所谓“对手”的东西，真是有趣得很。

——贵州 LOFTYBOY（QQ：16569895）

XBOX 的登场应该说代表 PC 游戏理念与传统家用机游戏理念的一种结合。XBOX 的基本构架形同 PC，而且软件风格上与 PC 也极为接近，大量的原 PC 软件开发商都将主力产品转到 XBOX 平台上面开发。但 XBOX 并不是一个像 PC 一样完全开放的平台，在它的上面也可以找到大量传统家用机配置的痕迹，算是个“杂交”品吧！虽然微软一再强调 XBOX 是单纯的游戏机，但在人们的印象当中却与 SCE 的 PS2、NINTENDO 的 GC 完全不同。毕竟外观上看起来是家用机的感觉，但进入游戏后就会发觉到明显的异样。

对于庞大的家用机市场，许多原 PC 软件厂商早就垂涎已久，许多著名的 PC 厂商都在家用机上尝尽了甜头，如 EIDOS、EA 等。

现在想想当初讨论热烈的家用机硬件规格统一问题，恐怕永远也不可能实现，一旦实现的话恐怕对于硬件与软件厂商来说有百害无一利。

●NINTENDO 与 SQUARE

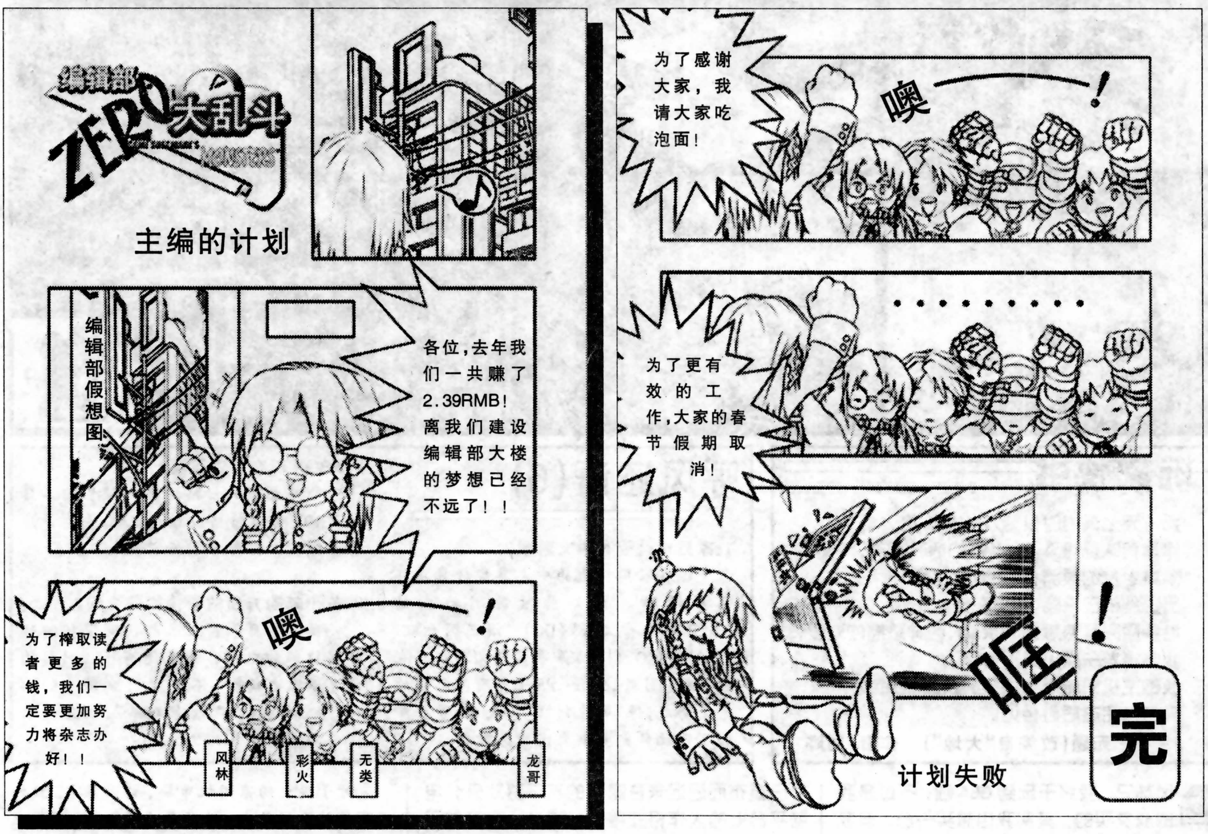
太阳从西边出来 = NINTENDO 与 SQUARE 破镜重圆。GBA 上玩 FF 到底还是实现了，至于 GC 上会有什么 SQUARE 游戏还不得而知。我们将在下期为大家分析两者合作的前景与发展，敬请关注。



天下一家●高源（地址：河北省廊坊市广阳区空中花园 3 号楼 5 单元 602 邮编：065000 留言：结交天下玩友）
●旭日（地址：广东省南雄市雄州镇大空坪 17 号 邮编：512400 留言：结交天下玩友，交流游戏心得）

《编辑部全明星大乱斗》之主编的计划

作者/ONI



每次买到新的《电软》时，就希望看到下一期，而我最大的痛苦就是一等，等啊，等！总觉得时间过的很慢。（苦苦苦）所以每期的《电软》我都是看了一遍又一遍，总希望能再挖出点什么信息！真希望天天都能看到我的家人们！！（梦……）

风林既然家已经扩版了，为什么《女玩家留言版》没有增加呢？男女平等嘛！你就多给我们点说话的空间吧！（求你啦拜托！）说到平等这个问题，我倒觉得女性更适合玩游戏，因为目前大多数游戏是从RPG和ACT为主，而女性是很有耐性的，所以一定会追求完美攻略！从中才能体会到游戏的内涵（反正，我是这样的）！

我一直有个想法，就是不知当不当讲？而这个想法我已想了很久，很久…为什么我们不能把《电软》杂志，搬到电视栏目去呢？就像每天的《娱乐现场》一样，我们为什么不能办个《游戏道场》呢？我们太需要传媒了！希望能在电视里看到活动的游戏画面和精彩的主持人——你！（呵呵……想到你的样子！）这个栏目一定能成为所有游戏迷们的最爱！真希望能有这么一天！

——北京　SUKI（女玩家）

由于女玩家的来信逐渐增多，今后会多多刊登并且真正融入"大家"中。游戏没有谁合适谁不合适的问题，游戏是所有人的，最终决定的还是个人喜好。

另外，好像现在好多频道都有了游戏节目，大家不妨关注一下。

风林大哥，小弟于新年时去了一趟北京，而且到了一个世嘉街厅去玩（大概是在王府井），那里有不少世嘉推出的主机。当然是令我沸腾的就是终于见识了一下街机版的"VR战士4"，真是让人眼界大开，画面太棒了。但是由于有两个人一直在对打，所以足足看了一个小时，而没有机会玩一把。不过看了这期的编辑部影集后，觉得有一个人有点像你（好像更像天师），另外一个怎么看都像是SP君（还戴着一幅眼镜），问一下他们1月1日下午在哪？

现在步入正题，我想对新的《电软》提几点意见，请你笑纳：1.攻略要减少页数；2.每月一游要加大篇幅；3.恢复"游戏点评"中的经典回顾，4.一定要尽量解决排版错误问题，不要误导玩家。

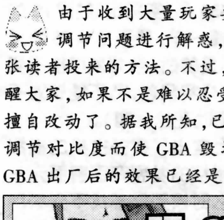
——秦皇岛　田思博（QQ:33890482）

北京的世嘉厅（东安、万通）周末高手云集，风林也经常抽空去瞧瞧热闹、学习学习，当然，学费也是没少交，被高手打得找不到牙齿是经常的。不过，我可以证明你在1月1日见到的绝对不是天师和SP，因为那天我们都没有去打游戏。1、攻略还是要保证一定量的，毕竟许多玩家有这个需求；2、这个是肯定的；3、有想评的尽管寄来；4、错字正在努力改正，至于田读者指出的"误导读者的排版问题"还望指出。

第2期家中关于GBA屏幕调亮的方法，有误，正确方法如下：标签右边有一个盖住的小孔（提起标签可看到），用十字小改锥伸进去可旋转，如此即可（绝对正确的方法，已试过）。其实此机关为色彩对比度调节钮，调完后虽然有所改善，但色彩不艳丽了。

——北京　张浩

由于收到大量玩家要求对GBA的亮度调节问题进行解惑，因此刊登了由北京张读者投来的方法。不过，风林在这里可要提醒大家，如果不是难以忍受的话（笑），就不要擅自改动了。据我所知，已经有数起因为擅自调节对比度而使GBA毁坏的案例。实际上GBA出厂后的效果已经是最佳。



玩GC二三话

连载中……

话者/MU MU

小机体，小光碟（8CM），小手柄，小记忆卡，GC整体都体现一个"小"字。小巧的机身中蕴藏着不逊于XBOX的性能，这却是一般人所忽视的。不能否认的是，GAME-CUBE的确给人以很强的"玩具"味，这是不是任天堂一直强调的呢？6岁～60岁的玩家都可以在GC找到快乐。

另外，请购买GC的玩家不要忘记随机购置S端子甚至色差端子，这样才能发挥GC在画面上的强劲实力。

天下一家●张少水（电子邮件：crazygamefans@x263.net　QQ：105736146　留言：喜欢"真三国2"和"生化系列"的朋友请来信）●甘培原（地址：桂林市临桂县临桂中学高002班　邮编：541100　电邮：huangjiaweibing@sohu.com　留言：想和国内喜欢＜＜兰古瑞萨＞＞系列的玩友结识）

我是一个爱好游戏爱到几经疯狂的人，由于FF系列是我最喜爱的作品，为了FF买了PS2之后，左思右想地去装了直读IC，由于我买了型号为SCPH－35000，送“GT3”原版软件，所以由引盘引导一次后，用“GT3”再引一次，即可放入盗版碟（不必须用《生与死2》），可每当光头在拼命读引盘，发出一种让人听了很吃力的声音时，我的心好痛苦，感到眼前的PS2像长了一双翅膀这样的眼睛的怨灵一样，在责备我、恨我，诅咒我似的，让我当天就后悔的使劲捏自己的脸，如果是作梦的话，我快醒来，在梦中受到教训还好，千万别变成事实，可，好痛，还是没醒是事实。

唉，这样的自责实在好难受，拜托风林转告给所有真正爱游戏的朋友，好好爱惜自己的“伙伴”，别让它痛苦，它痛苦就是你受罪，永远生活在自责中，这种感受我尝试了已有3次（PS、DC、PS2）。够了，事不过三，以后宁可多攒铁，买正版软件，才对得起它们。

——江苏　一个在忏悔中的人

虽然D版目前仍旧是市场中的“主力”，但比较于SS、PS时代，玩正版的人明显增多了。在一次次“坏机器”的教训中我们应该认识到D版带给社会、带给别人、带给自己的种种危害。正版，我们都想要……



我没记错今年应是《电软》八周年了吧（应该庆祝一下）？我虽没有94、95年《电软》与《集中营》，但从96年至今也该算是老“族人”吧！看到风林在鼓楼拍的照片，我感到非常亲切，说不定我们有过擦肩而过。可不要让我认出你呀！

虽说现如今《电软》正处于“大动荡”时期，但也不要乱了阵脚，一统天下的时刻不会太远。真希望早日看到《电软》十周年特辑。不！是一百周年特辑！

——北京　秦伟

鼓楼的那张照片拍得不是很理想，许多朋友都来信“抨击”（笑），没办法，风林没有修过摄影技术，不过随着“影集”的推出，对风林的摄影EXP值也会逐渐向上修正的。这几期都是拿同事们开涮，实在够对不起他们的（得意的笑）……

下期是《电软》的八周年纪念，内容非常精彩，杂志整体上也有了非常大的变化。另外，《电新》下期起开始送双光盘，喜事多多，大家千万不要错过了！

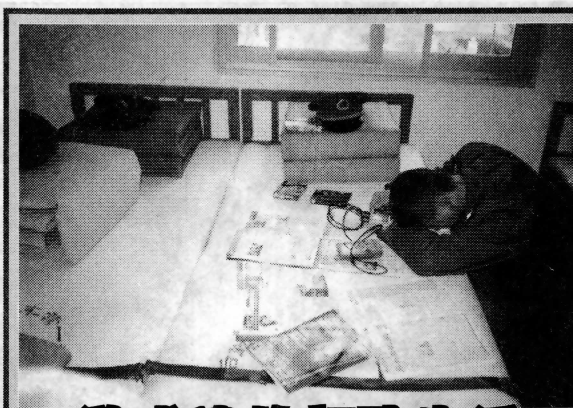
呼风还语(7)

1、风林何时“献身”QQ？

这段时间因为很多方面的原因没有上QQ，实在抱歉。大家如果想找风林的话可以到 www.gameach.com 看看，这个BBS我常去。

2、PS2会降价吗？

这个问题是可以肯定的，PS2在大陆设厂投产就是证明，时间上应该是年中。



游戏迷的部队生活

风林，看到我的照片了吗？那天我们上午搞训练，本来中午想好好睡一觉，可是还是不自觉的玩起了游戏，结果竟然趴在床上睡着了。正好有个战友在照像，也就偷偷地给我拍了一张，事后还找我要照像的钱，也就是要我请吃饭，要不他就把像片上交给我们领导。惨……

不知风林过年玩什么游戏，我刚探亲回来，口袋中的“铁”更是少的可怜，而且还欠别人很多“铁”，唉！真是严重的缺“铁”性贫血呀，我昏。不过我还是买了一盒“风来西林2”。过年放五天，一定要超过某人所说的二百六十七万六千四百一十八点的高分，努力！

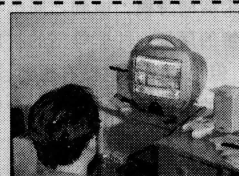
——安徽　占辉（QQ：93693524）

从信封中取出照片，一股暖流在心中翻涌。

军营中的生活虽然艰苦但也充满乐趣，这些乐趣恐怕不是我们这些身在军营外的小编们所能体会的。他们的快乐与我们这些天天强调追求“大屏幕”、一手“正版碟”是完全不同的。在他们的游戏时间中，与其相伴的是GBA，与其交流的是《电软》。而我们之间的沟通就是这一纸信件。

希望能够有更多的军营朋友来信讲述“部队生活”。

→小画仙接S端，再将画质调至最高（63），亮度稍微上调，这样玩PS2游戏的效果已经直逼色差分量。编辑们目前就是这样演练VF的，虽然屏幕小到14寸，但却不影响效果，反而将画面的威力传达给电视前的人。



电玩新势力　闯家通信板

●发自内心的喜欢，不需任何理由。

——山东　姜凯

●说明书纸质优良，印刷精美，令人爱不释手啊！

——黑龙江　李KUN

●从第一弹到第四弹，《电新》正越来越精彩，内容越来越丰富，看得出各编辑们是在下苦功的，希望继续保持，让FANS们每期都看到好的变化。

——江西　戴洋

●填写回函表时看到《电新》有改为双碟装的想法时真是高兴。说真的，每月只有一张，根本无法满足我的“求知欲”。

——江苏　范扬

●精美的CG动画、动听的音乐是本期的一大亮点，说明书的变化更是让人大感爽快，下次要是能有FF10的人物相册就好了……

——黑龙江　李响

●快速度、新资讯，能见到演示比在书上看图片强百倍。

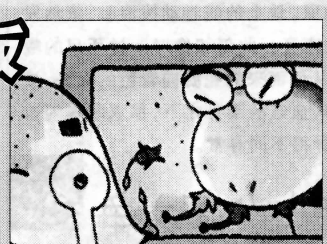
——福建　林毅明

●说明书很棒，特别是莱因总帅的广播站里刊登的读者在游戏生涯中发生的故事，很爆笑，很有趣。

——江苏　闵文武

●“FF10神圣之泉”采集的非常好！非常美丽！“GT赛车3——极速冲刺”真是太厉害了！“合金装备2”主题曲、画面采集的很美，真是不容易，辛苦了！！希望以后多多给我们新的视觉震撼！！太棒了！

——黑龙江　杨震



精彩内容，绝对不能错过！

●看了上期玩友的话，我突然明白了一个事实：再好的机器，放上D版，也是龟；再烂的机器，放上Z版，照样炫。原来次世代联盟推出《电新》是想通过VCD这一媒介直接教授给大家正版光碟的好处，引导玩家走向买正版游戏的光明大道。

——辽宁　王天一

天下一家●苏贺（地址：河南省郑州市中原区伏牛路178号院付34　邮编450006　留言：希望能和更多的闯关族的朋友一起切磋切磋）●许愿（QQ：64727748　留言：菜鸟一个，很希望结识各地玩友）●李华伟（地址：四川工业学院1129信箱　邮编：610031　QQ：13371292　留言：结实WE迷）



文：SILENCE

鬼武者 2

这次的“鬼武者 2”感觉比前作要圆满很多。因为无论是画面或系统还是角色和情节，稻船敬二都把它升华到一个纯粹意义的“商品”层次——玩家理解起来实在太容易了。其实这样就对了，想要销量吗？既然游戏是给大众而非同人制作，就不要搞什么“庞大深奥剧情”、“看似强大实则虚弱的 POLYGON 画面”，以及繁杂操作、莫名其妙的系统。特别的，本作启用已过逝的老一辈日本电影明星松田优作的形象为主角，用心良苦。

PS2	厂商：CAPCOM	发售：2002 年 3 月 7 日
	类型：动作 AVG	制作人：稻船敬二

完美的剧情，个性化的人物，鬼武者令你欲罢不能！

好消息！

本社在第六期《电玩新势力》的光盘中特别收录“鬼武者 2”片头 CG 动画，以及该游戏中最为精彩的几个战斗场面。

注：鬼武者的 CG 动画曾荣获美国 CG 协会颁发的“最高奖”。



引子



天正元年（1573）。将军足利义昭被织田信长流放，室町幕府灭亡。

落日的余辉透过山脊，一如往常那样，将这小村静静地笼罩着。即便是名动天下的柳生庄，依然以一团平静来衬托世俗的安然。农夫从田间归来，依靠在自己的家门口歇息，妇人怀抱着婴儿，眼中尽是柔爱异常。

但刹那间，红光洗刷了眼中的慈祥，铁蹄踏破了小村的宁静，寒冷锋利的兵刃扎人柔弱的身躯，顷刻之间已将这里变作了凄惨的屠场。并非等闲的村民举起铁器反抗，但他们怎么也没有想到，这支卷来腥风血雨的军队看来竟没有一个像正常人，面目狰狞却如恶魔一般。

火，在村中肆虐，当一切生命的挣扎归于死寂之后，坐骑之上一人满意地看着这方人间地狱。地上的蛇卷动拨浪鼓，依然发出平时的声音，此刻却像对一村死尸的嘲虐。不知从何而来的蛇游向青色的额头，被一掌拍落，血红的圆月之下，那双眼眸闪着微茫，妖异得不同寻常。

鬼与幻魔之争



大雨将道路冲得坑坑洼洼，一如此刻飞奔疾行的他心中的急切不安，起伏不停。

柳生十兵卫（本名柳生石舟斋宗言，十兵卫是他的小名，而真正在剑道历史上被称为十兵卫的三严则是他的孙儿），师从新阴流开山祖师上泉伊势守信纲，曾因剑道高明而出仕三好家（历史上他亦曾出仕过将军信长，游戏中显然更改了这一史实），受天下武人仰慕。他无论如何没有想到，回家路上突如其来的不安竟然会变成满目凄惨的现实。看着火后狼籍的村庄和血污满地的尸体，柳生愤怒的无从言语。



似乎仍有幸存者，正呼唤着十兵卫的名字。但尚未将实情告知，自小认识的弥助却已经死于一支飞来的箭下。十兵卫怀怒出手，砍倒飞奔而来的几名步卒，却听到一种缥缈的呼唤声，将他一路引向庄后的神社。水声哗然，龙神池中出现了前所未见的女性，其下半身居然是蛇身。

“你就是他们的头目?!”十兵卫刚要拔剑，那女子却只是用手指了一下，立刻不能动弹。

“十兵卫，好好听着。犯下如此滔天罪案的是织田信长。也许你并不会想到，自从桶狭间合战之后，真正的信长已死于流矢之下，现在的信长只是一个幻魔伪装。为了给家乡父老报仇，你必须杀了这个具一统天下野心的幻魔。”

奇异的光围住十兵卫左手，举掌一看，掌心间多了一道奇特的咒符。那女子告诉他，他已经具有了吸收幻魔灵魂的能力，但令他尤其不解的是，那女子离去之前对他的称呼竟然是“我的儿”。受那“高女”指引，接下鬼武者之书和仁之玉的十兵卫，找到神社池边的龙之祠，将掌心对住龙口的光点之后，得到了一柄名为“舞雷刀”的利刃，带着它，还有夹杂在悲怒之中的困惑，十兵卫踏上了复仇路途。

漫漫复仇路



今庄。此地尚在的繁荣深刻地反衬了十兵卫的悲惨经历。自永禄十一年（1568），信长领美浓之地后，便有了今庄之地盛产金矿的传闻，此后在这里正式开挖起了矿道，财富源源流出，而今庄有了金山之名。一匠人捧着一筐矿石兴奋异常地跑来，未曾欢呼几声却不知何故倒地猝亡，周围的行人发狂一样哄抢着地上闪闪亮光的金石，而另一边，三个浪人却围住了一名武士装束的女子，似乎对其华贵的衣装产生罪恶之念。和人间任何异地一样，伴随财富而行的，除贪婪罪恶之外，别无他物。

十兵卫教训了那三个浪人一番，便向北山的矿场而去，路上到处游弋着嘶叫不似常人的兵士，在矿场之前十兵卫又被拦住，告知只有手持“入山许可证”，方能通

行。无奈之下，十兵卫只有回到镇上，打探何处可得“入山许可证”。

刚入酒店，一阵喧哗却打断了十兵卫，一名肥胖彪悍的僧人与另一名装束奇特的武士怒目相识，逼问一女子的下落。一言不合两人竟双双走出酒店，对面一决。僧人舞起长枪向武士刺去，武士越过他头顶回身便用手中的火枪开了一枪，子弹恰恰落在僧人脚前，令其一退。

“好啊，你不敢公平对决，居然用飞行道具？！”

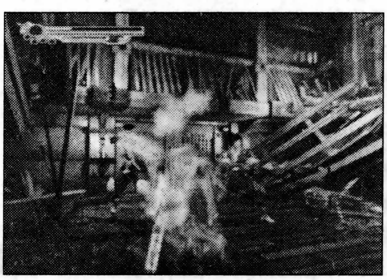
十兵卫及时制止了他们的继续争斗，因为他知道，这两位高人一旦认真过招，势成二虎之局。僧人安国寺惠琼，宝藏院枪法名家；而一边的杂贺孙市（陵木重秀），更是闻名天下的纪州根来杂贺众军团首领，铁炮初传东赢之时，纪州小仓庄主津田算长从种子岛时尧处习得铁炮制造技艺，带回纪州根来寺创立津田流铁炮术，以使日后



杂贺军团威名远扬四方。孙市却也自十兵卫的装束上看出了他的剑豪身份。此时，十兵卫可依靠得来的“道具受渡之书”与二人交换器物。但十兵卫无暇停留，找到酒店柜边一人，花一百金买入“入山许可证”匆忙往金山矿道而去。

匠人纷纷逃出，似乎矿道中出现了许多怪物，而在矿道门口，十兵卫又分明看见先前见到的女子先他一步进入了矿道。

在矿道深处找到“幻之璧之卷物”，再往前行右侧深部可找到金山地图，而一到中央的岔路口，开始出现幻魔，令十兵卫想不到的是孙市和安国寺两人也尾随而来，帮他一同击退幻魔。战胜幻魔之后，三人短暂交谈，安国寺宣扬自己的理想是成为一国一城之领主，而问起十兵卫之时，他却表示没有什么理想，当下只是要找信长复仇。当下继续前行，在右侧尽头的龙之祠十



兵卫又得到一柄冰刃枪，回到岔路口往左前行，在破魔镜左侧壁上装上“仁之玉”继续前进，却被一个长着蜘蛛般下身的男人拦住，宣称受命前来杀十兵卫。与之交战只需按住R1架刀移动，伺蜘蛛男攻击停顿时施以重创，在其跃起时亦可以此法躲避。

击败蜘蛛男之后，在矿道深处找到一名匠人，他自称“为怪物工作”，将十兵卫带回酒店招待。他告诉十兵卫要想进入矿道之下的秘所，必须用他所给的“赤之轮”开启地道方行。再次出发之前，十兵卫遇上了一名忍者装束的少年，十兵卫一看便知曾是北条氏康的风魔一族首领风魔小次郎，在永禄十二年（1569）北条氏康兵败三增领之后，率族人隐居，为世所共知的忍者世家。小次郎声称他在树林中见到了被屠后的柳生庄，深知十兵卫的仇人是谁，但十兵卫眼下并不想谈论这些，只是带着“赤之轮”回到金山矿道深处有北斗七星标志的入口，进入到地下。

幻魔老巢



十兵卫没有想到，在面前现出的居然是一座格局严整的城池，此时他尚且不知道这里将是信长作为天下步武据地的岐阜城（原名稻叶山城，信长在同一尾张，击溃今川义元并攻下美浓之后，取“周文王起于凤歧”之意，将稻叶山城改名为岐阜城，成为统一天下的军事基地），然而在天首阁前，其后而来的孙市却有意阻拦。孙市告诉十兵卫，安国寺妻儿都死于战乱之中，但他本身却执迷不悟，仍一心获取一国一城之主的虚妄荣耀。对于十兵卫的复仇，他淡淡说道：“杀死了一个信长，总还会有第二第三个信长，此举有何益呢？”十兵卫却丝毫无心听取，只是默然踏入魅影瞳瞳的天守阁。

在天守阁中小屋内找到岐阜城地图，解开宝箱（第一排从左到右6，1，8；第二排7，5，3；第三排2，9，4）后得到青铜之面（右）。在楼梯旁的井护边上见到一个幽灵，恳请十兵卫寻找“澄心之守护”，而在其身后却又发现一本“幻魔历史书”，其上详细记载了幻魔的历史。幻魔一族自远古就已产生，其始祖大魔王フォ－ティンブラスカ花了十三天的时间创造了幻魔一族，其后为了给幻魔提供最合适的食物而在世界各处创造出经过甄选的动物与人类，并且与幻想成为人间支配者的人类定下契约，授予发达的科学力，而取得为数众多的人类贡品。但在远东之地的日本，人类产生之前一直被鬼一族所占据，一场大战之后，鬼一族被幻魔消灭，而现在的日本也同样成为幻魔横行之地。

在二楼，十兵卫与安国寺救下一名女婴，安国寺方才知道他急于救助的匠人之女根本就不是什么可爱的少女，“英雄救美”的打算完全落空。然而女婴的哭声却又勾起了她的丧女之痛，她无法自制地抱起女婴，十兵卫和孙市方才知道他对成为一国一城之主的执念出自于一个誓言，女儿诞生那天，他发誓要让女儿获得公主之荣，却没想到黄泉永别。

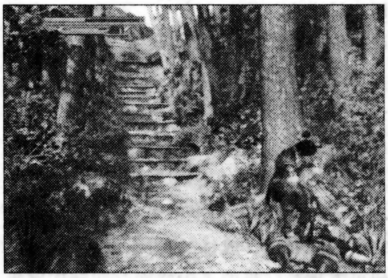
“好好照顾你的孩子吧。”又见泪痕，如此粗蛮的壮汉却也柔肠尤在。

找到“地之封印部屋”，将寻获的“澄心之御守”交给井护边上的幽灵，那幽灵武士终于解脱束缚，“成佛”而去。而在尸体边上便可发现另一半的青铜之面，回到破魔镜边上被封印的广间，以两片青铜假面解除封印进入。没想到在这里又见到那名奇异女子，正被木下藤吉郎纠缠，似乎是阻挠她回到浅井家。十兵卫打倒藤吉郎召来的幻魔后，又遇上一名自称“幻魔界最强剑士ゴガンダンテス”的异人，进行了一场毫无来由的对决。十兵卫无论怎样的攻击，都不能对那剑士起效，当下之计只有尽力趋避，片刻之后那手持西洋剑的女子会悬梯来救。借助女子所持的“圣”字之玉发动了一匹机械马，两人共乘，女子却显得心有不安。两人一同回到今庄小镇，女子告诉十兵卫自己称呼为小谷のお邑，是浅井长政之属，得知信长将率军灭浅井，而有心去岐阜城刺杀信长。与お邑分别后，其后出现的小次郎却表示对お邑的怀疑，并让十兵卫小心。



向村人打听お邑去向后，十兵卫来到广场上，见到的却是一个举着怪伞，面容狰狞却偏要扭捏作态的丑妇，口口声声宣称要去柳生庄刺杀高女。十兵卫立即赶回柳生庄，到神社池前，却已经晚了一步，亲眼目睹高女死于丑妇手下。临终之际，高女显出的舔犊情深让十兵卫深信这就是自己的母亲。不知何处吹来的花瓣舞起了一段悲韵，其后赶到的お邑和十兵卫一起默默注视着高女的消失。十兵卫提起了自己的父

母,他们在树林中相识,高女醉心于他父亲的剑技之强,便于树下双双产生情愫,无论人鬼殊途,一切全由运命所定。十兵卫泪眼暗蕴,似是告诉自己,无论是人是鬼,母亲就是母亲,也同时认清了自己身上鬼一族的血脉,无论为了生之由来的宿命,还是为了目前的仇恨,都要将幻魔打倒。但不知为何,お邑听了他的话后却现出一丝黯然,仿佛心有所感。



拾起地上母亲留下的“高女之指轮”,十兵卫往村中走去。村中祠室的石碑上仍然留着柳生一族的家训,但此刻,“不杀人,只以不被杀为胜”的“无刀取”教诲在十兵卫心中暂时被抛却,母亲的死,村庄的惨剧,乃至于自古以来鬼一族和幻魔一族的对立,都促使十兵卫必须与幻魔化的信长作个了断。回到旧屋中,将要用母亲留下的指环开启地下秘道(北玄武,南朱雀;西白虎;东青龙),然而边上的お邑却问他“无论是人是鬼,母亲就是母亲”是否出自真心,十兵卫坦然肯定,却无法理解お邑此问何意。

与黑暗决战

自地道到达雾隐之谷,在那里的龙之祠得到第三件武器“旋风丸”,将山道上的封印以风之力解除,得到“知略之信长像”,但未想到会在森林中迷路。这时小次郎(此事件有无视小次郎友好度高低而定)来到,从破魔镜边上的山崖跳上,用路上包箱得到的“赤幻梦クサビ”进入桥边的赤幻梦空间,得到赤之柱;然后在潭边破魔镜附近地面得到“青幻梦クサビ”,进入神堂边上的青幻梦空间夺得青之柱,将两色细柱分别装入潭边的封印柱后,进入森林与十兵卫会

合。此时见到了丑女ジュジュド　マ,但其后赶来的蜘蛛男ギンガムファッツ却要抢在丑女前面一战。这次与蜘蛛男交战仍要依靠妥善的移动,其一旦没入草丛有草叶惊飞处便是其冲出之地,注意避开。击倒蜘蛛男后得到“统率之信长像”及“知”之玉,前行利用雷之力解开洞口封印,得到“威严之信长像”,将三个塑像照神堂拉下控杆后的瞬间提示(错三回以上即 game over)放入相应的位置,进入岩窟。

依靠“知”之玉开启石门,见到了正照镜自醉的丑女,得报母亲之仇。与丑女交战需注意防守,待仲间来援后绕之身后攻击。击倒丑女得到“和”之玉,装入一鱼型装置上的圆孔后,十兵卫立即经历了一番从未曾有过的海底冲浪的惊险体验。上岸之后,尚且未来得及探查,那“幻魔界最强剑士ゴ　ガンダンテス”又一次出现在面前,虽然对于此人一遍遍的自称“幻魔界最强剑士ゴ　ガンダンテス”十兵卫感到异常不耐,但这一次仍然无法伤及对方分毫,最后被其割伤手臂,而此人也在お邑赶到后飘然离去。

お邑代替十兵卫进入鬼之岛探索,在殿中见到了高女亡灵。高女让お邑以后代替自己照顾十兵卫,并告诉她只有找到“破魔之笛”方能打败幻魔剑士。在深处找到刻印板,回殿中龙之祠使用,沿发光门前行,进入深雾空间击倒最底部的幻魔(注意其斧子多为防御不能攻击,擅加移动回避),找到“破魔之笛”,回岸边交给十兵卫,没想



到十兵卫臂伤已愈。

十兵卫进入岛中,龙之祠处得到第四件武器“土荒槌”,解除地之封印后得到“铁之丸键”,在破魔镜边的门中以“旋风丸”吹动风扇,坐升降梯下行,解开数字谜题(第一排左到右 1,15,14,4;第二排 12,6,7,9;第三排 8,10,11,5;第四排 13,3,2,16),得到“金文字之键”,回到带有机械的门前上梯解除,跳过货箱之后用“铁之丸键”进门,解开铜像前的跳棋谜题(左 2,左 4,左 3,左 1,左 2,左 3,左 5,左 4,左 2 左 3),踏入光之道。再一次来到岐阜城。

在大门前的宝箱中找到“樱之键”,到达樱之键开启的房屋得到“三日月之键”,解除门锁后到达地下水道夕见橹,坐船到达水阁,击倒幻魔后得到“蛇之键”。在岐阜城东天进入蛇之键开启的门后,找到发绿光的所在,进入到幻魔洞,在最深处找到“解れ粉竹筒”,回到水阁用“解れ粉竹筒”还原被石化的二人,进入门中,到达通向鬼之岛的血之池,同时见到了又被木下藤吉郎纠缠的お邑,二人双双掉入陷井。

お邑将自己真正的身份告诉了十兵卫,她原来是浅井长政之妻(她本是信长之妹,号称为战国第一美人的阿市,信长将她嫁与浅井长政,但因为信长攻打与浅井家结盟的朝仓家,长政无奈背叛。此后信长陷于武田信玄推动各国组织的“信长保卫网”十年苦战中,对长井的恨与日俱增,誓要攻



下小谷城。有小说家改编成信长兄妹恋所致,而日后的太阁秀吉和胜家据说也是阿市的追求者,游戏中沿袭了这一说法,但显然将信长攻打小谷城的原因处理为幻魔信长一统天下的必由),信长将要攻打小谷城她心急如焚,无法及时赶回小谷城,只能求打倒信长的办法来挽救浅井,而身为人母的她已经有三个孩子在家中等待着她。十兵卫拍了拍她的肩以示安慰,お邑却再一次的问十兵卫“无论是人是鬼,母亲就是母亲”是否出自真心,最后情不可抑,悲悲切切的把头枕上了十兵卫的肩头。虽然并没有什么重压,十兵卫亦为发现的一个事实而心中沉重。

木下不知道启动了什么装置,整个鬼之岛将要产生大规模的爆炸,利用“旋风丸”坐升降台上行,并在升降台边上的地面找到“红玉之键”,开启地阶最深处的门后却又遇上了幻魔剑士,有“破魔之笛”在手,十兵卫不可能再败给他了(注意其的踢脚和防御不能的直刺,多迂回,善加利用奥义),留下了“礼”之玉后,这奇人最后的愿望却也只不过是听到十兵卫叫他一声“幻魔界最强剑士ゴ　ガンダンテス”罢了。

使用礼之玉开启女性之像后的通道,纷纷来袭的幻魔在十兵卫お邑两人联手之下纷纷化为乌有,在最后的时刻两人冲入已经飞起的“鬼玄武”,在时限内协力拉起卷门(注意左右速度的均衡),冲入驾舱,木下从窗口跳出,借助机械羽翼逃走,而“鬼



玄武”却已失控，撞上了岐阜山城。十兵卫差一步未能拉住お邑的手，虽然看着她滑入后与“鬼玄武”一同坠地，并没有什么危险，心中的隐隐作痛却清晰如故。

在天守阁中十兵卫受到了安国寺的阻拦，他已经投靠了信长，决心将十兵卫首级作为他圆“一国一城之主”梦想的第一步台阶，但还是败在了十兵卫刀下。死之前安国寺向十兵卫倾诉了自己心里所想，失去妻儿的他孤独地活在世上，只能与酒色为伴，现在一家即将团聚，为了他曾经干过的恶事，为了他对十兵卫友情的背叛，只能借助念佛两声来聊以化解罪孽。地上还留下了安国寺自己的刻像，十兵卫郑重的收入怀中，却又增加了一分必击倒信长的信心。

在屋顶打倒幻魔之后，将得到的金のウロコ放入檐角的插槽中，下楼后可以在前去幻魔他之前进入最后的紫幻梦空间，最下阶可得到最强武器“烈火剑”。进入幻魔塔，从爬梯上到二层，再一次和蜘蛛男对决(善用奥义，最好积攒到其头足分离后使用，切勿陷入他上下身包围，专注攻击其中之一)，夺得最后的“勇”之玉，终于要面对最后的强敌幻魔信长了。

在入口之前，十兵卫拦住了お邑，不希望看到他们“兄妹相残”的场面。在这最后的时刻，他们情不自禁地双唇相交，没有再多的言语，也没有其他任何一切能超过这一番暂别的意义。慢慢的，お邑看着十兵卫消失在“电梯”之中，不知是这阻隔，还是什么，她双眼已是一片模糊。

最后的决战就如此来到。与信长的对决需要注意他的属性攻击，有各自不同的应对方式。雷属性攻击会在地面亮起攻击点；炎属性为直线攻击；风属性为追尾的风柱，但速度并不快；冰属性和炎属性一样成直线攻击。此战中根据属性不同，边躲避边接近信长，同时加以鬼力的回复，找准机会以奥义攻击，终能击败信长。落败后信长变身为黄金魔人，十兵卫也唤醒了体内的鬼之力，战斗方式随即变为射击。躲避光球，注意地面石笋刺起的地点，在两道光束间回避，并且注意当“黄金魔人”逼近时后退，不停的攻击之下，终于将这世界不安的罪魁送回了黑暗。



THE END

世间一切恢复平静之时，卸下一身武装的女子站在阁楼之上，看着对面山顶一人一骑站立不动，远远的望着自己。如此的距离，无法看清对方的神情，更无法听到对方的声音，但青空之下，却响起了尘世间最为舒畅的风声。

鬼武者 2 附录



■附录一：

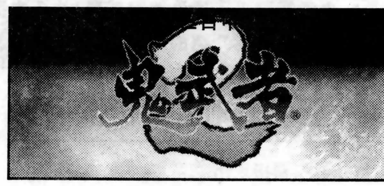
游戏过后会在特典中出现两个小游戏：“黑衣男人”和“鬼组”。

“黑衣男人”是控制侦探扮相的松田优作寻找事件碎片。由于黑衣男人武器仅为木棍一条，无法完全击倒幻魔，又加上有时限，所以只能以躲避为第一法则了。碎片共有 20 个，收录了游戏全部的过场动画。

■附录二：受渡道具

道具的交换会影响仲间的友好度，哪位仲间友好度最高又会同时影响分之剧情的达成，参考以下表格，可得到精确的友好度掌握。数字表明代表游戏中时间段不同，1——前去金山时；2——初入岐阜城 clear 前；3——骑铁马回到金庄后。

编者按：因版面不足，SILENCE 所列之庞大表格及全部宝箱谜题的破解方法将于



今期《鬼武者 2》攻略特别附赠——书物和绘画一览



书物

名称	入手场所
鬼武者之书	柳生庄·高女
道具受渡之书	金庄町二人决斗事件后进入酒场
幻魔璧之卷物	金山
五宝玉之卷物	金山
幻魔历史书	岐阜城天守阁井户后书架
ジュジュド マ日记	岩窟守护部屋
鬼之岛之书	岩窟破魔镜边宝箱
升降台之书	鬼之岛 1F
鬼玄武之书	鬼之岛 1F
开眼之书	
鬼之岛地阶之书	鬼之岛 2F
ギルデスタン之书	鬼之岛 2F 鬼力回复泉附近
藤吉郎党书·壹	鬼之岛 2F
藤吉郎日记	岐阜城东天绿幻梦空间所在部屋
藤吉郎党书·贰	幻魔洞
人间狩预定表	岐阜城夕见橹
黄金魔人像之书	岐阜城夕见橹船行水阁
幻魔王之书	同上
藤吉郎党书·叁	岐阜城天守阁

绘画

注 1：将所有美人画收集齐可得到一个 puz 幻梦空间小游戏
注 2：美人画名皆来自“源氏物语”

名称	入手场所
美人画 贤木	柳生庄旧屋
美人画 花散里	岐阜城东天绿幻梦空间所在部屋
美人画 须磨	岐阜城天守阁
美人画 明石	岐阜城夕见橹水阁
美人画 零标	岐阜城地下通路
美人画 蓬生	岐阜城天守阁
美人画 绘合	道具屋
美人画 松风	道具屋
美人画 关屋	道具屋
美人画 若紫	与孙市道具交换
美人画 末摘花	与孙市道具交换
美人画 花宴	与安国寺道具交换
美人画 红叶贺	安国寺道具交换
美人画 葵	与安国寺道具交换
美人画 空蝉	与小次郎道具交换
美人画 夕颜	与小次郎道具交换
美人画 帚木	与お邑道具交换
美人画 桐壶	与お邑道具交换
硝石之绘图	今庄，自金山回来后(与孙市友好度高)
四神图	左：柳生庄旧屋挂轴；右：柳生庄旧屋宝箱

责编 鬥戰勝 13





特鲁内克大冒险 2 ADVANCE

很多人一直以为《风来的西林》是不思议迷宫的正统，实际上事实并非如此。不思议迷宫的初始作应该是 93 年超任上的特鲁内克大冒险 1，之后 95 年才出现第一代西林，其标题是《不思议迷宫 2 · 风来的西林》，只是后来 CHUN-SOFT 全力开发西林才给大家造成了这样的错觉，其实不思议迷宫并无"正统"之说。现在就让我们来看看始祖不思议迷宫的最新作吧。

文/红莲の魔导士——罗剑锋

GBA	厂商:CHUNSOFT	类型:RPG
	发售日:2001.12.20	售价:4800 日元

本作是综合了勇者斗恶龙和不思议迷宫的特点的超级 GAME，全名为《勇者斗恶龙角色 · 特鲁内克的大冒险 2Advance》，主角是勇者斗恶龙 4 中的著名角色－－胖胖的商人特鲁内克（トルネコ），因此本作自然与 DQ 有很深的联系：咒文、道具等都和勇者一脉相承，熟悉勇者的玩家能很快上手，看着イオ、ホイミ、ザオリク、シャナク、ルカニ等一定会倍感亲切，但以前一直玩西林的玩家可能会不太适应。其实两者差别不大，道具的功能都一样只是名称不同而已，比如指轮即西林中的腕轮，面包（パン）即西林中的饭团（おにぎり）。相信玩过一段时间就会适应了。

由于都属于不思议迷宫系列，技巧方面和才出不久的《风来西林 GB2》很相近，读者们可以参看前几期的电软，在此不重复叙述。

迷宫中的基本操作

A 键：确定，直接攻击。

B 键：取消，调出菜单，配合十字键加速，可以与 NPC 角色交换位置。

A 键 + B 键：原地踏步快速回 HP。

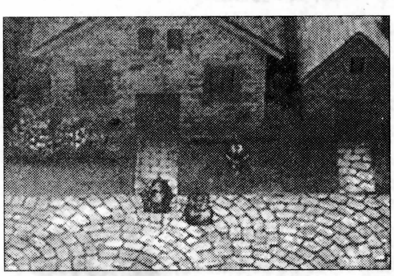
L 键：查看地图，黄色的是特鲁内克，蓝色的是道具，红色的是敌人，蓝方块是楼梯。

R 键：按住后与方向键配合斜向行走，单按一下是调整方向。

START + A 键：射弓箭。

菜单指令说明

迷宫中按 B 键可以调出菜单，左方是指



令菜单，右方是当前迷宫名称。下方是特鲁内克的基本状态。

★ 道具指令

与西林同样，特鲁内克最多只可以带 20 件的道具（不过是分三页显示的，刚开始看到还挺高兴的，以为能多带道具了，后来仔细一数还是没变，怒），按 START 键可以整理道具。指令中汉字很多，基本都能看明白，就不多说了。

★ 足元指令

即脚下，依据脚下有不同的指令，比如道具可以吃、投、挥等，楼梯可以下降，机关可以踩踏触发。

★ 作战指令

1. **操作说明**：解说游戏的基本操作知识。
2. **サウンド**：音乐的关闭或者打开。
3. **自动振向**：这个笔者没搞清楚（汗）。
4. **マップ**：用 L 键看地图时是否锁定。
5. **冒险中止**：退出游戏。
6. **スリープ**：进入睡眠模式（GBA 版特色！），用 START + A 恢复原状。

★基本状态解说

1. **到达度**：所到达的迷宫最深层数。
2. **满腹度**：肚子的饱程度，随着回合数逐渐减少，降到 20 时会警告一次，当降为 0 时就开始损失 HP。
3. **剑强度**：目前装备的剑的威力。
4. **ちから**：力量值，力量越大攻击力越强，满腹度下降速度也会变慢。
5. **盾强度**：目前装备的盾的防御力。
6. **经验值**：目前获得的总经验。

游戏中的场所

1. トルネコの家：

特鲁内克的家，特鲁内克和妻子尼尼（ネネ）儿子波波洛（ポポロ）一起生活的地方。房间内有在一代中得到的幸福之箱（しあわせの箱，好像是个八音盒，汗……），在通过迷宫后还会摆放有怪物的铜像作为装饰。房间右边的柜台上有三本书。

红色书：国王亲手撰写的冒险之心得，记录了 10 个游戏的基本技巧。

蓝色书：用来记录进度，买卖道具，仓库操作，R 键可以多项选择，START 全部选中，A 键确定。

仓库に入れる：把道具存入仓库。

仓库からだす：从仓库中取出道具。

仓库を见る：查看仓库中的道具。

仓库から卖る：卖掉仓库中的道具。

エイデムを卖る：卖掉身上的道具。

エイデムを见る：查看身上的道具。

セ－ブして续ける：保存进度后继续。

セ－ブしておわる：保存进度后退出。

绿色书：查看冒险相关资料。

A ハイスコア：即 HISCORE，记录了冒险的成绩。里面又分两个。

ハイスコア：冒险的名次，是依据冒险结束时 HP、LV、力、EXP、金钱等来综合因素评定的。

冒险の记录：冒险的其他数据，如一层中最多回合数，打倒的怪物数，最高等级、最高 HP，EXP 等，还有很多奇特的称号。

B 冒险のメモ：查看已经获得的各种卷物和技能（如果有怪物图鉴就好了）。

白纸リスト：记录获得的卷物。

技リスト：记录获得的剑技 和盾技。

魔法リスト：记录获得的咒文。

C エイデム交换：用 GBA 连线与朋友交换仓库中的道具。

2. 银行家小屋

在特鲁内克家旁边摆的小铺面，帮特鲁内克存取金钱，在完成屋敷迷宫的情节后才会出现。注意存钱会有奖励，当达到一定的数额时银行家会给特鲁内克相应的道具，可要拼命挣钱啊（参看后面的挣钱必读）。

具体的奖励如下：

金额	道具
5千	しあわせのたね
1万	世界树之叶
3万	合成之壶
5万	小さなメダル
10万	しあわせの指轮
20万	ハラヘラズの指轮
40万	白纸之卷物×3
80万	こんぼう+30
150万	皮の盾+30



特鲁内克家的下方，是村庄里人们休闲的场所，建设的相当漂亮，地面铺的是大理石，中央还有个喷泉。可以向广场的众人打听到很多情报，比如卷物知识，识别知识等等。

4. 面包屋

位于广场右边卖有魔法面包，在完成墓地迷宫情节后出现。

5. 魔法屋

在特鲁内克家西边的小屋，女魔法师蕾米(レミィ)住在里面，完成火之山迷宫后才出现。她可以给特鲁内克提供各种服务，其服务的项目是随着游戏的进度逐渐增加的。

铁の金库を买る：购买保险箱，携带的话在冒险时即使被打倒金钱也不会减少。

レベルアップ：用魔法帮特鲁内克提升LV，最高到5，能让开始时轻松一些，不过1级要1000元钱(这可比风来西林GB2的炼级道场要黑多了)。

杖の回数を増やす：增加杖的使用回数，费用相当的贵。

バシル－ラ：把特鲁内克传送到曾经去过的某迷宫，可以选择要到达的层数，每层1000元，但对于深度超过50层的迷宫只能传送到50层。

转职する：让特鲁内克转职为商人、战士、魔法师三种之一的职业，详见职业解说。

6. 冒险者の宿

里面有很多冒险者，可以获得游戏相关的知识。

7. 合成屋

里面住的是著名的流浪壶职人**ガイバ－ラ**先生，是个幽默的老头，会经常和特鲁内克开玩笑。这里只要花费一定的金钱就可以对剑盾合成(指轮不行，可惜啊……)，合成时可以用SELECT键查看道具说明。合成屋外有**ガイバ－ラ**先生的徒弟，他会讲解一些壶的用法。

本作中合成次数没有限制，所以只要有足够的原料和钱造出一把梦幻的武器和防具将不是梦！

8. 锻冶屋

这里可以打造特鲁内克的剑和盾，使之增强威力。好心的店主免费为特鲁内克打造，不过每次需要给他两样道具才行，而他要的道具完全是随机的。

9. 老人の家

这里住的是西之都的大贤者**ガツラ**，特鲁内克在转职后可挑战特殊迷宫。房间外的人是村长，与他对话可以给村庄改名。旁边还有个人会传授偷盗秘技！！

10. 墓场

逝去的人们安息的地方，里面是迷宫"**墓场のダンジョン**"。

11. 古びた馆

通关后才会出现，屋子里面是迷宫"试练之间"，敌人非常强。

12. 王样のお城

王城，国王一家子和大臣、士兵都在这里，特鲁内克可以把收集到的小奖章(**小さなメダル**)交给国王，每集齐20枚小奖章会得到极强的装备－－金属王之剑或者金属王之盾(又是DQ的传统)，用它们来打怪物就像切菜一样容易。

小さなメダル与其他道具一样可以在迷宫中拣到，但几率很低，在"不思议**のダンジョン**"、"**もっと**不思议**のダンジョン**"和"试练之间"的深处出现可能性会高一些。



流程攻略

在上一代的冒险中特鲁内克找到了**しあわせの**箱，村庄的人们都过上了幸福的生活。但平静的生活只持续了半年……

一天特鲁内克回到家，遇见了一位奇怪的老人，正和妻子尼尼谈论时突然跑来了一个人说发生了大事件：连接村庄和王城的草原变成了不思议之迷宫。在儿子波波洛的加油声中，特鲁内克再次向不思议迷宫发起了挑战……

迷宫一：ちょと不思议の草原(不思议之草原，难度：☆)

这个迷宫非常的简单，只有3层，完全是入门级的迷宫，讲解游戏的基本操作。敌人也非常的弱，比如史莱姆、大粘虫等等。因为还没有仓库，迷宫中拣到的道具不能带回村庄，尼尼会把道具换成钱。通过了不思议之草原特鲁内克来到王城见到了国王，国王也知道国内发生了异变，说王子已经去西之都找大贤者请教原因了，并希望特鲁内克也能帮助调查事件的真相。

迷宫二：屋敷のダンジョン(难度：☆)

特鲁内克返回村庄，第二天在广场右边的屋敷门口看到了闷闷不乐的银行家。原来他买了这幢房子打算开个银行，但里面却变成了不思议迷宫，而且开银行必需的金库也被怪物偷走了。为解除银行家的烦恼，特鲁内克决定进入迷宫找回金库。

本迷宫不能带道具进入(现在也没有什么道具可带)，共6层。也比较简单，要注意的敌人有：幽灵**ゆうれい**会在墙壁中行动，**リリパット**会射箭。在6F打倒**ベビ－サタン**后夺回了银行家的金库。回来后银行家就准备开业了，由于原来买的屋敷不能用了，他看中了特鲁内克家旁边的小屋，在那办了银行，现在就能利用银行存取钱了。

迷宫三：お城のダンジョン(难度：★)

锻冶屋店主为了成为世界一级的锻冶屋，要去王城地下取圣**なる**炎，但他却害怕迷宫中的怪物，特鲁内克又要帮他的忙。

本迷宫不能带道具进入，共6层。要注意的敌人有：鬼魂**ゴ－スト**会两回移动，**きめんどうし**会用**バシル－ラ**咒文，宝物口袋**わらいふくろ**会偷钱。特鲁内克在7F找到了圣**なる**炎交给了锻冶屋店主，店主为了表示感谢帮特鲁内克修好了仓库，现在就可以用家中的蓝色书来进行仓库操作了，而且也能够把迷宫中的道具带回来保存，关于仓库的扩建见后面的解说。

迷宫四：墓场のダンジョン(难度：★☆)

面包屋店主想开面包店，但自己的手艺不太好，因此而苦恼，总在师匠的墓地处徘徊，他希望请特鲁内克一起去墓地里拜见师匠之墓找寻制作面包的秘术。

本迷宫不能带道具进入，共6层。要注意的敌人有：毒蘑菇**おばけきこ**会放出毒的息使特鲁内克中毒；大蚂蚁**ぐんたいアリ**会掘墙，召唤同伙；**おおきづち**会蓄力攻击(对付这种敌人最好在它蓄力后后退一步避其锋芒)。在迷宫6F面包屋店主在师匠之墓上看到师匠留下的

遗言,学会了魔法面包的做法,在广场右侧开办面包屋,卖魔法面包。

迷宫五:火吹き山(火之山,难度:★★)

帮村里人做了这么多好事,特鲁内克要好好休息一下了。没想到第二天清晨夫妻俩刚起床就听见剧烈的敲门声,王城的士兵请特鲁内克紧急去王城。王城里大臣们急得团团转,告诉特鲁内克说国王和一些士兵出巡之后就失踪了,怀疑和村庄中那个神秘的老人有关。特鲁内克回到村庄,与老人家门口的士兵交谈后得知要去火吹き山。

本迷宫终于可以带道具了,但限制只能带三件,共 10 层。从这个迷宫开始出现了机关,也能拣到卷物和壶。要注意的敌人有:**トロル**会蓄力;铁龟**アイアンタ-トル**速度缓慢,可以采用打一下跑一下的战术;泥手**マドハンド**会召唤同伙,特殊能力是让特鲁内克脚不能动。

最底层得到炎**のささめき**(炎之吵嚷),也找到了国王,回到王城后又有新的迷宫"迷しい森"可挑战。通过本迷宫后蕾米的魔法屋开张了,可以去购买铁**の**金库和提升等级。银行家也会根据特鲁内克的存款赠送礼物。

迷宫六:迷しい森(迷之森,难度:★★☆)

本迷宫限制带四件道具,共 12 层。从这个迷宫开始有的层中会出现商店,不过以现在的实力还不能抢劫店主,遗憾啊。要注意的敌人有:**イエライ**会两回移动;**ダンスキャロット**会跳舞的特技;巫师**シャ-マン**会诅咒;狂战士**バ-サ-カ**-会攻击任何人使自己升级,其升级后非常厉害,最好尽早把他干掉;丧尸**くさつた**会使剑盾生锈;骸骨战士**がいこつ**会用特技把装备中的盾击飞,对付这两者最好把盾卸下来或者用弓箭远程攻击。

最底层特鲁内克得到大树**のなげき**(大树之叹息),见到了那个神秘的老人,和他一起回到了王城。国王和大臣误以为老人是异变的元凶,命令士兵把老人抓起来,关键时刻王子和王女赶来说老人正是西之都的大贤者**ガツラ**。**ガツラ**告诉众人引起异变的根源是"**邪恶な箱**",正是它使王国内的草原、森林、屋敷变成了不思议之迷宫。他有代代相传的秘法可以做出封印之箱来封印邪恶之箱,但需要三件圣品:炎**のささめき**、大树**のなげき**和石**のつぶやき**。前两件已经在特鲁内克手里了,现在还缺第三件。

迷宫七:トロ遗迹(多洛遗迹,难度:★★★)

为了封印"邪恶**の**箱",特鲁内克向藏有石**のつぶやき**(石之嘟囔)的迷宫**トロ**遗迹前进。

本迷宫限制带五件道具,共 14 层。从这个迷宫开始会出现教堂,能解决特鲁内克一些实际的困难,要好好利用。要注意的敌人有:金属史莱姆骑士**メタルライダ**-能两回移动,恶魔壶**エビルポット**会召唤同伴,**まどうし**会催眠;**きとうし**会用随机效果魔法;小恶魔**ベビ-サタン**会偷道具,打死后会得到一件道具;怪鸟奇美拉**メイヅキメラ**会封印咒文;**スペクテット**会把自己变成铁。最底层得石**のつぶやき**。

在特鲁内克在迷宫中冒险的同时,村庄中来了三个假扮成村民的火妖,放火烧特鲁内克的家,一个自称是特鲁内克第一大弟子的**さすろいの**剑士把它们赶跑了。他又想去救尼尼,却被毫不知情的尼尼推门撞飞了(比较搞笑),尼尼见着火也大吃一惊,不过还是非常镇静,先搬出了**しあわせの**箱,随后火居然熄灭了。

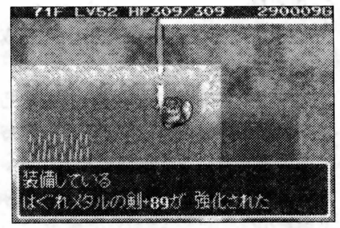
特鲁内克回到王城,贤者**ガツラ**让他回村中取封印之箱。这时来人通报家里失火了,王子决定和特鲁内克一起去看看。特鲁内克在老人之家找到了贤者,接受了封印之箱。现在就可以在村庄中自由地移动,合成屋、锻冶屋都能使用了,蕾米的魔法屋也增加了**バシル-ラ**的选项,可以选择以前去过的迷宫积累道具,合成强力的武器防具为挑战邪恶之箱作准备。

迷宫八:不思议のダンジョン(难度:★★★☆)

本迷宫限制只能带十件道具,共 27 层。从这个迷宫开始可以拣到指轮,有的道具会未识别或者受诅咒,也会出现怪物屋,难度比前几个增加了不少。

迷宫深处有不少强劲的敌人,一定要小心:**ドルイド**会传送加催眠;泥人形会不思议**の踊り**,让特鲁内克 LV 下降;**テンシク**会让特鲁内克陷入舞蹈状态(特鲁内克跳舞时很像小新~-),跳舞时不能使用任何道具;**おおめだま**会混乱攻击;神秘人偶**ミステリ-ド-ル**会让力量上限下降;复活岩石**メガザルロック**会牺牲自己让别的怪物复活;白色恶魔**シルバ-デビル**会两回行动;杀人机器**キ-ラマン**-会两回攻击;回复史莱姆**ホイミスラム**会给周围的人和自己回复 HP(也可以利用它);杀人鬼会痛恨一击;模仿怪物**ミミック**会假装成道具;爆弹岩会自爆;另外还有一种看不见的怪物**シャド**-和无视防御吐火攻击(损失 HP30)的龙。

最底层弥漫着深重的邪恶之气,其根源就是 BOSS 邪恶之箱了。



这层只有一个大房间,没有地形可以作掩护,也不能用镐头挖墙,全要凭自己的实力了。每攻击一下邪恶之箱都会放出若干个小怪物,比如龙、火炎、冰人等,非常难对付。大家一定要充分利用之前在迷宫中收集的道具,如果有"圣域**の**物"则站在上面打败邪恶之箱就会易如反掌。

打倒邪恶之箱后,特鲁内克放上了封印之箱,从里面飘出了优美的旋律,邪恶的气息消失了,特鲁内克似乎听到了妻儿的声音……接下来就是迎接感动的结局了……

END??放心,当然没有完,不思议迷宫的传统--耐心地看完职员表 ENDING 之后才是冒险的真正开始。

迷宫九:魔のダンジョン(魔之迷宫,难度:★★★★☆)

通关后在蕾米的魔法屋终于有了转职的选项,在里面转职为魔法师后去老人之家就可以挑战本迷宫,禁止携带任何道具,进入前要把身上的道具存入仓库才行,共 35 层。

由于职业是魔法师,因此不能装备武器和盾,但作为补偿可以用咒文。没有 MP 的设定,使用咒文要消费 HP,威力越大的咒文需要的 HP 越多,每次冒险最多能够悟得 30 种咒文。按 B 键打开指令菜单就可以看到多出的"咒文"指令。此指令会打开咒文列表,具体操作如下:

1) **唱える**:咏唱咒文。
2) **装备**:装备咒文。装备后 SELECT + A 可直接使用该咒文。
3) **说明**:解说咒文的功能。

一开始特鲁内克只会两个咒文:**メラ**(费 HP2,小火炎攻击)和**メガンテ**(自我爆炸本层内怪物全灭),随着级别的提升会逐渐学会更多的咒文(随机)。迷宫中大部分是草类道具,如药草、弟切草和使 LV 上升的**しあわせのたね**,也会拣到回复之壶和一些杖(未识别),除此之外就没有别的什么了。因为使用咒文要费 HP,所以回复类道具一定要节约使用,还要注意选择性价比高的咒文。另外本迷宫有个特点就是满腹度不减,故可以在周围没有敌人时用 AB 键同按快速回复 HP。

不能装备防具对特鲁内克真是大大不利,而迷宫深处的怪物都强的不像话,一击七八十 HP 是都有可能,怪物们也各展所长:有怪物会用特技让特鲁内克忘记某些咒文,有怪物对火系、冰系魔法免疫,可以说是困难重重。推荐使用的咒文:

1) 初期可使用**メラ**,3F 后就要改用较强的**バギ**和**メラゾ-マ**。
2) **レミ-ラ**可以使地图全开,每进入新一层一定要先用它来查看地图以决定迷宫中的策略。

3）**ラリホ**－能催眠怪物，对强力的怪物可催眠后消灭或逃走。

4）**ル－ラ**消耗 HP20 能自我随机转移，可在被怪物围困时使用，不过也要小心使用，有可能会跑到怪物屋里。

5）**リレミト**消耗 HP1，效果同**リレミトの**物，危急时刻逃跑。

6）**バシル－ラ**消耗 HP25 能把怪物转移走，可以用来吹走挡路的或难缠的怪物。

7）**ザラキ－マ**，同房间内全体怪物即死效果，费 HP150，可在怪物屋中使用，能狂加经验。到达 35F 后就会胜利脱出，注意在迷宫深处有可能会拣到攻击力 20 的魔法之剑！

迷宫十：剣のダンジョン（剑之迷宫，难度：★★★★☆）

在蕾米的魔法屋转职为战士后去老人之家就可以挑战本迷宫，同样禁止携带任何道具，共 35 层。与魔法师相比，战士是另一个极端，是个纯力量型的职业，虽然可以装备武器和防具，但不能装备指轮、使用杖和阅读卷物，冒险也有相当的困难。B 键的菜单中会多出一项"**わざ**"（技巧）的指令，分为剑技和盾技，各有 60 种。技巧可以分为四类（红色的表示不能装备）：

名称为白色：直接攻击怪物。
名称为蓝色：使怪物陷入特殊状态。
名称为黄色：范围攻击。
名称为紫色：对自己的状态产生效果。



在迷宫中打敌人，中机关，吃某些草都会悟得技，悟得的技可以装备在剑和盾上，但一般的武器防具是不能装备全部技的。另外技的使用会消耗满腹度，有的技消耗的非常惊人。迷宫中可以拣到大部分是装备，还有少量的面包和草，没有指轮、卷物和杖，在最深处会找到生命指轮（**いのちの**指轮），HP 上限加 50！！

迷宫中的敌人其实并不强，不过有的敌人的能力相当讨厌，如混乱、跳舞、满腹度下降等，还有丧尸会腐蚀剑和盾。但这些还不算什么，最麻烦的就是满腹度了，由于技要消耗满腹度，所以很容易饿，而面包又不多，要注意节约可别被饿死了（笔者就被数次饿倒沙场……）。

迷宫十一：井户のダンジョン（难度：★★★＋）

井户之迷宫位于古**びた**馆的屋子后面，从左边绕过去就会看到一个人躲在那里（？），与他谈话后就可以挑战了，限制带五件道具，必须以商人职业才能去。进入迷宫前会让你选择 LV，从 1 到 10。大家可千万不要误会，这可不是指特鲁内克的 LV，而是迷宫的 LV，LV 越高的迷宫里面的怪物就越强，刚开始还是从 LV1 打起吧。

这个井户之迷宫非常之奇怪，说难不难说易不易。不管是 LV 几的迷宫都只有一层，而且只有两种形式，要么是及其复杂的迷路要么整个层是一个大部屋－－超级怪物屋。因此攻略方法也较简单，带上好装备只要找到楼梯就算通过（超级怪物屋的打法详见后面的介绍），通过后有三个钱袋和一把钥匙作为奖励。笔者个人认为可以用来在这里收集整理道具，挑战的意义不大。

迷宫十二：试练の间（试练之间，难度：★★★★★＋）

这个迷宫在通关后才出现，位于村庄的古**びた**馆的房屋内，不限制带入的道具，共 50 层。迷宫中基本拣不到什么好道具，大部分是钱，还有少量的怪物识别之杖（**モンスタ－**识别**の**杖）和回村卷物（**リレミトの**物）。怪物一开始均为未识别状态，显示为神父样，只有打死后才能辨认出原状（或者对它们使用怪物识别之杖）。它们都很强，15F 以下更会出现大量邪恶之箱和可怕的黄金史莱姆，还有无视距离吐火攻击且自动锁定目标的超级龙**ダ－スドラゴン**，即使有龙盾也要费 20HP。没有合成出强力的武器和防具不要轻易进入，进入前也一定要先在魔法屋升级到 LV5，不作万全的准备贸然闯入必然会死的很惨很惨。突破此迷宫的基本原则就是向楼梯冲刺，最好带上回复**の**指轮和**まもりの**指轮，HP 要保持在四百以上（怪物的经验都很多，能很容易升到），不要想找什么道具，逃命要紧。

在这个迷宫中如果幸运的话有可能会拣到魔法之宝石箱，里面可都是超级道具，笔者就拣到过洛特之盾，防御力 50！！最强！！！另外打死黄金史莱姆也有一定几率得到黄金之草。

这个迷宫中也会有商店，不过里面的道具也大部分未识别，卷物和草类不要轻易阅读和食用来识别，万一吃了个**ル－ラ**草变成偷盗状态面对众多可怕怪物和店主同行的追杀绝对是死路一条，还是老老实实比较安全。

迷宫十三：不思议のダンジョン（不思议迷宫·改，难度：★★★★★＋）

通关后"不思议**のダンジョン**"由原来的 27 层一跃增至 100 层，50F 以下的深处有很多强力的怪物，基本是以前遇到的怪物的超级强化版本，HP、攻防具佳，EXP 也相当的多。

需要注意的怪物有：**エリミネ－タ**会发出痛恨一击；**ベロベロ**受到攻击会分裂；催眠蚂蚁**ラリホ－アント**会掘墙和催眠攻击；**ラストテンシク**会让特鲁内克陷入舞蹈状态；**ハエまどう、はね**仙人会变化咒文，让特鲁内克的 HP 不断下降；**ブラッデハンド**会把特鲁内克抓到自己身边，如果在怪物屋中看到它可要当心；恶魔领主**デビルロド**会两回行动；大魔神**だいまじん**攻防皆很强；**ゾンビマスタ－**会让杖的使用次数下降；**メイジももんじゃ**会不能张口的特技；**ようじゅつし**会放出随机魔法，而且经常是混乱、不能张口等，非常的讨厌……

在这迷宫中还有可能见到勇者斗恶龙系列中珍稀的怪物－－金属史莱姆和泡泡金属史莱姆，它们的防御力很高，而且很会逃跑。90F 以下更可以遇到绝美的黄金史莱姆！！不过它可是超强，四五百的 HP 它一个大魔法**マダンテ**就能把你打剩几点，太可怕。

迷宫十四：もっと不思议のダンジョン（难度：★★★★★＋＋）

特鲁内克家中的**しあわせの**箱看起来好像是个八音盒，但它可绝对不是摆设。通关后如果打开它，则"不思议**のダンジョン**"就会变成终极迷宫"**もっと**不思议**のダンジョン**"！！不能携带任何道具进入，也不能带金钱进入，限制 LV1（提升 LV 后就禁止进入），难度极高。

本迷宫深达 100 层，里面几乎所有的道具都未识别，而且有相当多的负面道具，超级怪物屋的出现几率也很大，挑战性极高。要通过这个迷宫不仅要有良好的心理素质和高明的技巧，还要有运气才行。

100F 突破后在特鲁内克家绿色书的**ハイスコア**项里会追加一项**パスワ－ド**（密码），CHUNSOFT 的老把戏了，把密码抄下来连同地址寄给公司就会抽奖赠送礼品，但对于国内的玩家……

★本作与《风来的西林 GB2》不同之处

1）在迷宫中被打倒时道具全部丢失，但金钱只是减半。	4）合成装备没有上限。
2）道具没有祝福的效果，诅咒也只会对剑盾指轮生效。	5）进入迷宫时有带入道具数量的限制。
3）不能合成指轮，只能让剑盾杖合成。	6）没有救助队的设定，也没有 NPC 同伴的帮助，必须要依靠自己的实力。



东京魔人学园 外●法●帖

PS 上优秀 AVG“东京魔人学园剑风贴”的正统续集，不但在上一代设定精细，文化氛围突出的基础上加强了幕末时代的古风色彩，作为一款带有 SRPG 要素的长篇剧情游戏，其游戏内容的设置也异常丰富。除了对玩家日语水平有较高的要求这一缺点以外，绝对可称之为 PS 末期最为优秀的大作之一。

PS	厂商:ASMIK－ACE	类型:AVG
	发售日:2002.1.24	售价:6800 日元

攻略说明

由于篇幅有限，“外法帖”的故事流程又异常漫长（阴阳各十三话，而且在将这二十六话完成后，还能开启第三张盘的“德川篇”故事），在这里只能向大家提供“阴之卷”全部最佳选项及分支路线。攻略中带书名号的为发生剧情的地点，人物对话之后为态度最佳选择（“友”、“悲”之类），而“质问入力”表示分支选择（限于篇幅，只给出了最理想路线，其余忽略）。另外对话后标有“重要”二字的是游戏中隐藏的“友好度 up 点”，请务必按照其后的指导选择，不然会影响到仲间的加入。

阴之卷

——最佳分支路线及最佳态度选择

第壹话 因果

【妖艳な女】そこ— 座ってもいいかい？

——冷

【桔梗】あたしも、そういう男は嫌いじゃないよ。

——同

【怪し气な男】なア？仲良くしようや。へっへっへっへ。

——冷

质问入力

僧侣に声をかける

【桔梗】どうだい？お气に召してくれたかい？

——喜

【怪し气な男】その体躯からすると结构、斗れるんだろ？

——冷

质问入力【桔梗】续き、闻くかい？

——鬼についての话を闻く

【怪し气な男】お前もそう思うだろ？

——冷

【桔梗】ねえ、いいだろ？

——友

质问入力（未调査）追いかける

【 】寒えない女がお似合い？

——怒

质问入力 早く追いかける

【桔梗】逃げないのかい？

——悲

（战斗后）质问入力【红莲の发の男】何ものだ？

——体名乘る

【红莲の发の男】どうだ？俺と一绪にくる气はあるか？

——喜

【桔梗】惊いたかい？こんな山奥に村があって…。

——同

质问入力【道着姿の少年】どう见たって、大した腕を持ってそうにも见えないじゃん

——この少年を蹴る

【道着姿の少年】俺と斗ろうってのかッ？

——同

【风祭】お前なんかに、この村ででかい颜させねエぜッ！

——友

质问入力【红莲の发の男】他には…そうだな。闻きたいことがあれば言ってみろ。

——红莲の发を持つ男の事を闻く

质问入力 鬼哭村のことを讯く

【风祭】もしかしたら、幕府の密偵かもしれないし…。

——友

【九角】…绯勇、お前も呑むがいい。

——友

【九角】容易く人を信用しない事だ。

——喜

质问入力【九角】历史に记された事柄の全てが真实だと思うか？

——真实だと思わない

质问入力【九角】斗いに胜った者か？それとも信念を贯く者か？

——信念を贯く者

【九角】大切なものを失うとしたら…。それでも、お前は信念を贯けるか？

——悲

【九角】违うか？

——悲

质问入力（此处选择将决定战斗位置与谁邻接）

——起きる

【九角】鬼と呼ばれている者が住む村ではゆっくりと休めぬか？

——友

★与九鬼邻接战斗，第一话完。

第贰话 外法

《九角屋敷　明六ツ刻》

质问入力【风祭】见れば见る程间拔けな面だぜ。

——蹴る

【风祭】表へ出やがれッ！

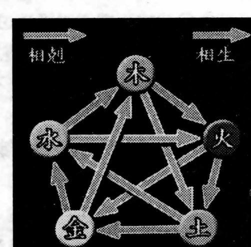
——友

质问入力（此处异常重要，关系到十一话特殊事件出现与否）

——朝饭に行く

【桔梗】すぐに着替えてくるからさ。

——友



《屋敷内广间》

【桔梗】龙さん、食べてごらんよ。

——怒

质问入力【九角】《菩萨眼》というのを知っているか？

——菩萨眼を知っている

质问入力【九角】では、鬼道について知っているか？

——知っている

【九角】どうだ、绯勇。お前も行ってはくれぬか?
——友
【九角】そうだ、绯勇。この村を守る灵场について谁かからきいているか?
——友
质问入力【九角】どうだ、闻く气はあるか?
——灵场について讯く
质问入力【九角】《言灵》という言叶を 闻いた事はあるか?
——言灵の说明を闻く
自动分支(随桔梗好感度高低而定)
《广场 明六ツ半刻 1》(桔梗好感度低，风祭路线)
【风祭】挨遂ぐらい、自分でやれよな。分かってんだろうな?
——同
【风祭】お前も见てみたいだろ?
——同
(礼拜堂)【御神锤】よろしくおねがいします
——友
【御神锤】いらしてくださいね
——友
【桔梗】待たせちまったかい? ごめんよ。
——爱
【风祭】よけい入りたくなるよな
——同
(那智泷)【风祭】まッ、要は泷は泷だって事だ。もういいだろ?
——村に返ろうぜッ。
质问入力【风祭】おいッ、岚王に挨遂しよ。
——名乘らない
【岚王】远虑はいらぬ。
——友
【桔梗】待たせちまったかい? ごめんよ。
——友
《广场 明六ツ半刻 2》(桔梗好感度高，桔梗路线)
【桔梗】そうなっちまったら、あんただって嫌だろう?
——友
质问入力【桔梗】このうちのどっちかとあたしは见たが、どっちへ行ってみるね?
——工房（与御神锤见面路线)
(工房前)【桔梗】eの场所に行ってみようかい
——同



(礼拜堂)质问入力
——名乘る
【御神锤】どうかお见知りおきを。
——友
【九角】お前たちの目にも、やはり奇异な光景に映るか?
——友
质问入力
九角鬼修の事を知っている

《内藤新宿　昼四ツ刻》
【风祭】大体、绯勇、やる气あんのか?
——冷
(花园稻荷)【御神锤】いらしてくださいね
——友
【桔梗】待たせちまったかい? ごめんよ。
——爱
质问入力【风祭】おい、绯勇。俺たちも买っちゃみねエか?
——买う
【切れ长の目の女】あんたたち、鬼に兴味があるんじゃないの?
——同
【杏花】まッ、この町で、何か知りたい事があったら、あたしに讯いてちょうだい。
——同
【风祭】そうだろ、绯勇ッ?
——同
(战斗中)【美冬】
——冷
【九桐】准备はいいか?
——友
(战斗中)质问入力【九桐】君の名は?
——名乘る
【九桐】まァ、よろしく赖む、绯勇殿とやら。
——喜

第叁话 异端

《那智泷》
质问入力【九桐】その颜は、泷行を试みようと思っている。…当たりだろう?
——当たり
《双罗山》
质问入力【风祭】手前エー。そこで何してるんだッ！！
——锻练
《九角屋敷》
质问入力【九角】气乐に构えておくことだ。
——乐しみにしている
质问入力【桔梗】ときに、あんたはこれから自分の何を活かそうと思ってるんだい?
——武术
《鬼哭村　夕七ツ刻》
【桔梗】あれから、眠れなかったかい?
——爱
【桔梗】あたしたちにも、何かしてやれる事があるといいんだけどねえ。
——爱
【御神锤】鬼道众の一员としての自觉はできましたか?
——友
【桔梗】自分でも目立つとは思わないかい?
——友
质问入力【御神锤】あッ。いいんですよ、气にしないでください。
——一绪に片付ける
质问入力【御神锤】そうですね、片づけしながらでもいくつか、御话しましょうか?
——神の言叶をきく
【御神锤】あなたにはこの意味が判りますか?
——喜
《屋敷内　夕七ツ半刻》
【岚王】どうだ、绯勇殿。お主には理解できたか?
——喜
【风祭】なァ?
——同
《内藤新宿　暮六ツ半刻》
【桔梗】ねえ、龙さん?
——友
质问入力【桔梗】简单でも、说明した方がいいかねえ。
——切支丹について闻く
【九桐】切支丹の美德だといえるのかもしれんな。(重要！)
——友
质问入力【九桐】绯勇殿、お前はどうしたい?
——小石川へ行く
《小石川　宵五ツ半刻》
【御神锤】そういったら、あなたは…信じますか?
——同
战斗
《小石川　夜四ツ刻》
质问入力【御神锤】いけませんか、龙斗さん…。
——御神锤が话すのに赞成
《九角屋敷　昼四ツ刻》
【九角】どうだ绯勇、鬼道众としての斗いにはもう惯れたか?
——友
质问入力
御神锤の样子を见に行
【御神锤】それは、あなたもまた德川への深い根みを抱いているからですか?
——悲
《小石川　昼八ツ刻》
【桔梗】あれはやっぱり一气にしてると思うかい?
——友
《小石川疗养所内》
质问入力
若者をかばう(瓦板贰号入手)
《疗养所里の林》
【御神锤】ですがそんな事…できる泽がありませんよね?
——友
质问入力
医者に诘め寄る
【风祭】おいッ、手エ贷せ、绯勇ッ！
——同
【御神锤】神は本当に…、おられるのか…?

（重要！）

——友

《井上屋敷前》
质问入力
御神锤を追う（御神锤仲间必要条件）
【御神锤】それは…、哀れみ—ですか（重要！）

——悲

【御神锤】何か、残されているものがあるのでしょうか…？（重要！）

——友

【九角】绯勇、お前は…复仇を望んだ事があるか？

——悲

（战斗中）质问入力
咒禁を知っている【御神锤】あなたとて、そう思うでしょう？龙斗さん…。（重要！）

——怒

御神锤仲间。

第肆话 情歌

《那智泷》
质问入力【九桐】なあ、お前は人间に泷を切る事ができると思うか？

——できる

《礼拜堂》
质问入力【御神锤】舍てられずにたまってしまう。そういう事ってありませんか？

——无理に舍てる

《双罗山》
质问入力【九角】お前はどうだ？一人のr间はやはり必要だと思うか？

——必要

《内藤新宿》
质问入力【桔梗】あれにしようかと思ってるんだけどさ、どの形がいいかねえ？

——鹤

质问入力【风祭】な、行こうぜ？

——绪に行く

《门前町　夕七ツ刻》
【风祭】お前だってそのくらい知ってんだろ。龙斗。

——友

质问入力【桔梗】龙斗、あんたどうする？（重要！关系到阳之卷第四话）

——桔梗と吉原へ行く

《吉原》
【桔梗】ほらもっと—、あたしの侧へ寄っとくれよ。

——友

【桔梗】气にしないどくれよ、龙斗。

——喜

【お凛】ふふ、可爱い坊やだねぇ。あんた、姐さんのイイ人かい？

——友

【お凛】现世の地狱がある事を。忘れちゃいけないよ。

——悲

质问入力【桔梗】龙斗、あの娘を探してみないかい？（重要！关系到阳第四话能否救出叶）

——お叶を探す

【お叶】ご好意はありがたいのですが、私の事などどうか舍て置いてくださいまし。
怒【お叶】本当に…？

——喜

【桔梗】龙斗、あたしのした事は余计な事だと思うかい？



——悲

【只腕の男】君たちは俺の腕が气味恶くはないのか？

——同

【弥勒】何だ、簪よりも面に兴味があるというのか？

——友

战斗
《吉原　暮六ツ刻》
质问入力【十手をさした男】その方、名をなんと申す？

——名前を名乘る

【御厨】昨今は吉原も物骚なようだ。お前たちも气をつけるようにな。

——友

《九角屋敷　夜九ツ刻》
【九角】そうだろう、绯勇？

——同

【九角】绯勇。お前の中にもそういった念はあるか？

——友

《吉原　翌日暮六ツ刻》
【桔梗】本当に必要だと思うかい？

——悲

《秋原屋》
【お叶】うたい…たい…。（重要！）

——爱

弥勒仲间，参战
《秋原屋　宵五ツ刻》
【弥勒】こんな俺が、何かの役にたつというのか？

——喜

【桔梗】复仇という言叶の正しさを…。そうだろう？

——友

第伍话 血契

《那智泷》
质问入力【九桐】お前は瞑想するｒいつも何を考えている？

——何も考えない

《内藤新宿》
质问入力【桔梗】恶いんだけど、荷物运ぶの手传ってくれないかい？

——手传う

质问入力【风祭】お、俺一人じゃもう持ってらんないッ…。

——两手を贷す

《礼拜堂》
质问入力【御神锤】
贵方は、本に兴味がおありですか？

——兴味がある

《民家》
质问入力【弥勒】面白いものなど何もないだろう？

——ある

《九角屋敷》
质问入力【九角】よかったら、相手をしてはくれんか？

——相手をする

《九角屋敷　朝五ツ刻》
质问入力【九桐】さて、何か详しく闻いておきたいものはあるか？

——风水について

《汤岛天神　昼九ツ半刻》
【桔梗】龙斗、あたしのいいたい事があんたにゃわかるかい？

——冷

质问入力【九桐】ところで绯勇殿、お前はどうする？

——骨董屋へ行く

《王子　夕七ツ刻》
【九桐】绯勇殿は、あの骨董屋は好きか？

——友

【九桐】绯勇殿、今の话…どう思う？

——怒

【骨董屋の老人】あんた方、どうしても闻きたいとおっしゃるかね？

——友

【骨董屋の老人】あの子らの力になってやってはくれんかね。

——恼（得到瓦版四号＆护魔符）

【九桐】锻冶屋がそんな行动に走ったのには何か、泽があるようには思えないか？

——友

《王子稻荷　暮六ツ刻》
【九桐】龙斗。お前は狐が好きかい？

——喜

【少年】あんたは…、信用してもいいのか？（重要！）

——友

【少年】俺の命に代えても…。(重要!)

——怒

《王子の茶屋》

【风祭】おい、まさか助けてやりたいとか思ってんのか?

——恼

《小傅马町 宵五ツ刻》

质问入力

风祭を追う

【风祭】な、何でついて来んだよッ!止めようたって、无驮だからなッ!

——友

战斗

《小傅马町 宵五ツ半刻》

【骨董屋の老人】まさか、この子らを父亲に会わせるために…?

——同

《小傅马町牢屋敷》

【骨董屋の老人】幕府という绝对的な力を前に、できる事など、何もなかろう?(重要

——冷

《九角屋敷 夜九ツ刻》

【岚王】のう、绯勇殿。まさに妙案であろう?(重要!决不能选善意的态度!)

——冷

【九角】绯勇、お前も异存はないな?

——友

【奈涸】一そう思うか?

——同

《九角屋敷内 朝五ツ刻》

【桔梗】わかってくれるだろう?

——爱

【桔梗】杀されて当然と思うだろ?(重要!)

——悲

【九角】我らにとって大きな障害になると见るか?

——友

【九角】お前は尚云と共に王子に赴け。一いいな?

——友

【桔梗】复仇は意味がないの?

——悲

《王子稻荷附近》

质问入力【九桐】そういえば、龙斗は菩萨眼について闻いているか?

——菩萨眼について闻いている

【若い剑士】机会があれば一度、斗りあってみたいもんだな

——友

【九桐】お前の相手になりそうな奴はいたか?

——喜

【奈涸】お前たちを突き动かしているのはやはり、德川への怨根なのか?

——悲

《小冢原刑场 暮六ツ刻》

【九桐】人が目の前で死ぬのをどう思う?

——悲

【风祭】おい、龙斗。お前もそう思うだろう?

——同

战斗

《小冢原刑场 暮六ツ刻》

【少年】ホントにありがとう…。

——友

【风祭】龙斗、そんな事、信じられるか?

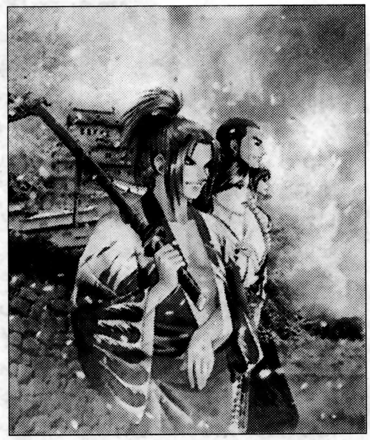
——冷

【奈涸】それがお前たち、鬼道众の意志なのか?

——友

奈涸仲间,阳第五话凉漓必然仲间。

(未完待续) 文/SILENCE 责编/ACE



《游戏批评》第三卷A(总14辑)火热上市



3月25日
全国统一面市

猛料好菜精彩纷呈,刻骨铭心不容错过

首席特辑 辑辑精心打造 本辑更是用心用力

2001 业界回顾完全手册

用严谨的数字资料和情报分析理清硬件三方2001年的情势,特别邀请的业内专家还将就热点问题用现在和中国人的眼光进行分析,精彩岂容错过!!

次席特辑 每每苦心打造 只有细心品尝方能感受

2001 年度游戏批评经典 TOP10

什么是中国玩家心中2001年度最有影响力的游戏作品?谁是2001年度游戏业界的风云人物?“经典TOP10”的特别企划将解答这一切。

游戏评论特别企划

2001 年度白金殿堂游戏评论集

《FAMI通》2001年给予白金(35分以上)评价的游戏究竟如何……

所评游戏名称

鬼武者、决战2、疯狂出租车2、风来的西林GB2、CAPCOM VS. SNK2、全明星大乱斗DX、动物的森林+吉翁最前线、魔法假期、特鲁内克大冒险2



火炎的气息(龙战士)

CAPCOM 对 GBA 的支持真是尽心尽力，不但移植了街霸Ⅱ X、街霸 ZERO3UP 和快打旋风，新创了洛克人 EXE，而且把其 RPG 看家系列——《火炎的气息》也在 GBA 上连续推出。这绝对是一款正统的 RPG，有着复杂（其实也不难）的迷宫，踩地雷的遇敌和“老套”的情节，玩的时候要以一种看正剧（悲喜剧）的严肃心态，这可不是一般掌机轻松愉快的角色扮演游戏哦。

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2001.7.6	售价:4600日元

系统解说

主菜单指令

(用 SELECT 键调出)

1) アイテム:道具
  つかう:使用
  すてる:丢弃
  いれかえ:手动整理
  せいとん:自动整理
  とっておき:特殊道具
2) とくのう:使用特殊的能力(魔法、合体等)
3) そうび:装备
  ぶき:武器
  たて:盾
  よろい:铠甲
  かぶと:头盔
  そのた:饰品
4) ステイタス:角色的状态
5) たいれつ:队列
6) いれかえ:替换队员
7) オプション:游戏基本设定
  メッセ-ジスピ-ト:文字表示速度
  はやい:快
  ふつう:普通
  おそい:慢
  ダッシュ:快速行走
  ノ-マル:普通
  オ-ト:自动
  ミュジック:背景音乐
  あり:有
  なし:无
  エンド:结束
8) ちゅうだん:中断记录
9) エンド:退出主菜单

战斗时指令

たたかう:攻击
いれかえ:替换队员
とくのう:使用特技
アイテム:使用道具
とつげき:自动战斗(按 B 键退出战斗)
てったい:逃跑
L 键たいれつ:队列
R 键ぼうぎう:防御

角色状态参数

つよさ:力量
スタミナ:耐力
すばやさ:敏捷
かしこさ:智慧
うんのよさ:幸运
こうげきりょく:攻击力
しゅびりょく:守备力
こうどうりょく:行动力
ちりょく:智力
うんさい:运气
とくしゅぼうぎょ:魔法防御力

人物介绍

游戏中一共可以得到八名同伴，各自有不同的能力，必须排在队头才能使用各人的特殊技能(用 LR 键更换队头)。而不同的人领队也可能会发生不同的剧情，这一点必须注意!


龙

本游戏乃至本系列一贯的主角，白龙一族的少年，额头正中有着宿命的标记，能够变身成拥有无限之力的龙。双亲早逝，只有精通魔法的姐姐萨拉和他相伴。龙的特技是钓鱼（要同时装备鱼杆和鱼饵）


马尼罗

人鱼族是一个商业民族，其活动范围遍及全世界。他们以对金钱的贪婪而著称，而马尼罗就是特贪财的一个（游戏中有多处表现），但他的生意却似乎并不太好。马尼罗的特技是在水中变身成大鱼。


妮娜

本游戏乃至本系列一贯的女主角，有翼族的美丽王女。爱好和平不喜争斗，经常隐居在高山上躲避战争，所以有翼族保留了很多的古代知识。妮娜自幼就跟随父辈学习，能使用多种魔法。妮娜的特技是飞行。


毕路达

毕路达属于铁鬼众一族，他们都是能工巧匠，擅长制作各种武器和防具。也因此而遭到黑龙族的奴役，他为了反抗黑龙帝国而加入了龙的队伍。毕路达的特技是蛮力，可打碎岩石和敲击果树获得果物。


基力亚姆

他是居住在森林中爱好大自然的狩猎民族，为人冷静可靠，对森林的事情了如指掌。由于基力亚姆是狩猎民族，故擅长使用弓箭。

基力亚姆的特技是在地图上穿越树林，按 A 键可射箭打猎。


蒂丝

沉睡数百年之久的谜之大魔女，容貌美丽，会使用许多高级魔法，但也许是睡的太久的缘故很多魔法都忘记了，而且会经常出错（汗）……另外她也是贯穿《火炎的气息》系列的一个重要人物，四部作品全有登场（感觉有些像《最终幻想》里的希德）。


丹克

当他还是个孩子的时候就被盗贼拾回去抚养，不知亲生父母是谁，也不知家乡在哪里。相对于身世，丹克最感兴趣的还是偷盗的技巧，为了修行（流窜惯犯？）而到处旅行，拥有合体的奇妙能力。

丹克的特技是开锁和发现迷宫中的机关。


莫古

矮人是在地底建立国家的种族，据说他们可以在一天之内挖掘五百米之远，被称为掘土机之民族（爆笑）。矮人虽小但力量很大，可以装备很重的武器和防具。莫古虽然外表看起来胆小斯文，但责任感很强，是一个勇敢的战士。莫古的特技是在特定的地面上挖掘。

完全剧情攻略始动

CHAPTER 0

邪恶女神米莉亚(ミリア)对龙族的神秘之力感到恐惧,害怕龙族的强大会危及自身(很像弗利萨害怕塞亚人啊),她挑动龙族中本性残暴的黑龙族发动了龙族内的战争,企图利用自相残杀来毁灭龙族。最后来自白龙族的数名勇者为打倒女神米莉亚挺身而出与之战斗,然而却无法彻底消灭米莉亚,只能用六只神之钥(天空、大地、光明、黑暗、时间、终末)把米莉亚封印,之后又把六只神之钥分散藏在世界各地。

分成两派的龙之一族中的白龙族鉴于过去的教训把自己强大的力量封印了起来,除非世界再次面临危机,否则不会解除封印。但是龙族的另一派——黑龙族却始终蠢蠢欲动,黑龙王索刚(ソ　ゴン)建立起了强大的黑龙帝国,他是否会再度演绎血腥的历史呢?命运的车轮终于转到此时,绵延数千年、超越时空的龙族物语揭开了它的第一页……

CHAPTER 1

冥冥的黑暗之中似乎有什么声音在召唤:

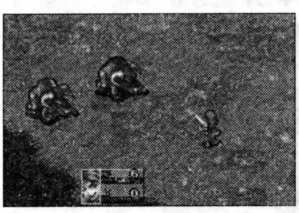
"醒来吧,勇敢的战士。

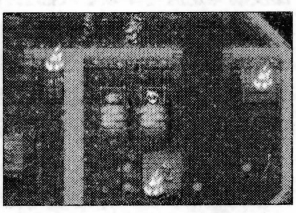
灾难已经降临……我们需要龙族的力量……"

主角龙从梦中猛然惊醒,眨眨眼睛,发现房间里已经燃起了大火。这是怎么回事?还没有思考的机会,长老告诉他发生了紧急事态,整个村庄都着火了,让龙下到一楼去和大家集合(这时调查旁边的柜子可以得到提升防御的道具)。

跟着长老走下了楼梯,村人都已经聚集在了大厅里,议论纷纷,都不知道为什么一向平和的村庄会变成这样。和所有人对话后,一个男青年和龙的姐姐萨拉(セイラ)匆匆走了进来,告诉了事情的起因。原来虽然白龙族已经失去了大部分的力量在此隐居,但死对头黑龙族的黑龙王索刚想征服世界又惧怕白龙族的力量,为了消除隐患先下手为强要毁灭仅存的白龙族人,现在黑龙帝国的军队已经包围了村庄,火就是他们放的。

听到这些,众人无不义愤填膺,长老也决定率领大家拼最后的力量与黑龙族军队决一死战。萨拉力劝要保存实力不要以卵击石 ,但众人哪里听的进去,一个男青年更是要马上冲出去。见劝阻





无效萨拉用魔法把他石化了,长老正惊愕之时萨拉又念动咒语把所有人都化作了石像——因为石像是不会被火烧坏的,她打算一个人用自己的魔法来对付黑龙族。萨拉深情地看了同样变成石像的龙最后一眼:"好好长大吧,亲爱的弟弟。当你成长为一个真正的战士时……你将为世界带来和平……"说完毅然走出了房间。

整个村庄都陷入了火海,四个黑龙族士兵发现了萨拉,把她带到了黑龙帝国领队杰达斯(ジュダス)面前。杰达斯满意的看着自己的"战利品",吩咐手下把萨拉带走。几个士兵刚要动手,萨拉发动雷电魔法,几道霹雳从天而降,士兵们吓的四散逃跑。但萨拉却低估了杰达斯的实力,雷电都被杰达斯轻松的躲过,就连猛烈的火炎魔法也不能伤到杰达斯分毫,终于萨拉不敌杰达斯……

不知过了多久,众人的石化状态解除了,都明白萨拉牺牲了自己拯救了大家,纷纷请求长老为了萨拉而战。长老却认为黑龙族很快还会来的,这个村庄也维持不了多久的和平,劝大家分散开来以避免白龙族的灭亡。最后长老给了龙 300 元钱:"'龙之战士'是我们白龙族的传说,龙,你的冒险也该开始了"。接受长老的期盼,身负白龙一族的宿命——"龙之战士",我们的主角终于开始了他的传奇故事(以后回到这里与长老对话可以免费休息)。

村庄里的龙塑像可以保存进度,还有两个商店,可以在这里购买一些装备和道具,建议多买一些解毒道具**どくけし**和不遇敌道具**まものりけむり**,因为之后会遇到不少会毒攻击的敌人。

CHAPTER 2

出发不久,龙来到了第一个城市刚塔贝尔(**カンダベル**),这里经过黑龙族的袭击一片残破景象,国王的城堡也被怪物占据了,对此人们束手无策。龙进入城堡,里面也是破败不堪,其中有两处泉水,可以无限饮用回复 HP/AP 和异常状态(以后的迷宫中还会有),贪心的话不妨在这里多转转炼级。曲曲折折龙到达了最顶层,却发现一只蛤蟆端坐在王座之上。???正奇怪之时小蛤蟆跳下王座瞬间变大了数十倍,恶狠狠地向龙扑来。一番搏斗之后打败了怪蛤蟆 BOSS,清新的空气飘进了城堡,阳光也照射了进来,怪物们都消失了。



龙走出城堡,受到了人们的热烈欢迎,正谈话间突然地面剧烈地震动起来。国王说这是黑龙族的地震控制器,藏在那那伊城(**ナナイ**)的地下迷宫里,经常危害人们的生活,请求龙去隔海相望的那那伊城阻止地震控制器。

那那伊城戒备森严,有许多士兵把守,只有等到天黑才能进去。睡觉的士兵不必担心,只需要小心绕过那些站着的士兵,不过被发现也只是逐出城而已。城内有的民房里有宝箱,还有个武器店,里面有卖之后会加入的妮娜的装备,最好提前买下来。

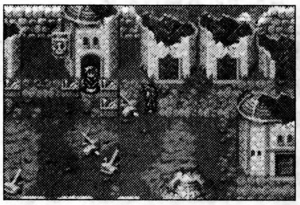
龙以 Snake 般的敏捷身手躲过了重重哨卡,从王宫的楼梯进入了地下迷宫,在最底处找到了地震控制器,而把守它的则是黑龙族的将军。他不但 HP 高攻击力强,还会用回复魔法,可惜他也敌不过经过刻苦炼级的龙。打倒碍事的将军后调查机器发现了大地之钥(**だいちのかぎ**,在战斗中使用可以发动地震,敌全体攻击),把它拔了出来立刻引起了地震,龙赶紧从右边的秘道脱出。刚一出来就看到那那伊城在地震中化成了一堆废墟,地震控制器也被彻底摧毁了。这时刚塔贝尔的大臣赶来请龙回到刚塔贝尔,国王赞许了龙,并告诉他穿过那那伊就可以到达有翼族王国温迪亚城(以后再回到这里会发现给龙立了雕像)。

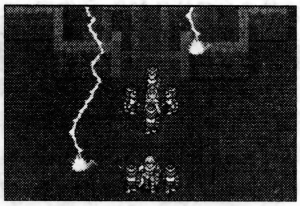
穿过已成为废墟的那那伊再向北行,龙来到了温迪亚城(**ウインディア**),这里的人背上都生有美丽的白色翅膀,房顶上有着巨大的风车(荷兰?)。龙进到王宫请求晋见国王,接待的女侍神色有些慌张,去请示公主妮娜。原来有翼族的国王,也就是妮娜的父亲在收到黑龙族的一封有毒的信后就生病了,怕引起国民的恐慌迟迟没有向外公布。妮娜想了想,吩咐女侍一番,然后就径自回房间了。于是女侍回来推说国王不在王宫中,请龙去客房休息。

深夜，旅行了数日的龙睡的十分香甜，而妮娜却睡不着，她想用自己的力量去王国西方的巫师塔寻找治疗父亲的药物。主意已定，妮娜起身在王宫里找了一些装备和道具，悄悄出了温迪亚城(注:此时改为控制妮娜)。

妮娜走进王国左边的山洞，两名有翼族士兵赶了过来，要求帮助妮娜一起去取药(必须答应他们)，在山洞中的某个宝箱里可以找到以后要用到的矿石。穿过山洞，一行人来到了洛迈洛村(**ロメロむら**)。在这里的一间房子里有个地洞，跳下去推开坛子可以得到地图(**まほうのちず**，在野外按START键查看，A键缩放)，还打听到巫师为了做实验掳走了许多年轻女性。

从洛迈洛村西行进入了一片森林，有的树后面隐藏着宝箱，





地面上的红蘑菇可以吃来回复HP。一直向西走出了森林就看到了巫师所在的双子塔。塔内结构十分复杂，打败看门的两个死神，走过天桥到了西之塔，见到了洛迈洛村被抓走的年轻女性，她们告诉妮娜药物就在下层。

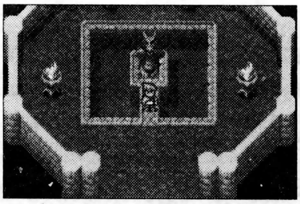
妮娜刚进入塔底却被巫师堵个正着，巫师放出了对有翼族特效的毒气，三人的HP全变成了1，根本不是巫师的对手。交战几回合后妮娜决定自己拖住巫师，让一名士兵回去请救兵。士兵拼死跑到塔顶，变成大鸟飞回温迪亚城，报告后也力尽身亡。

由于巫师的毒气对有翼族特效，他们无法去营救妮娜，万般无奈下只有求助于非有翼族的龙了。龙接受了请求，来到城外，众多有翼族早已等候多时，一起变成大鸟载着龙飞向巫师塔。途中又遇到了黑龙部队的拦截，载着龙的有翼族队长突破重围飞到了塔顶。龙只身一人深入到底层，里面果然布满了毒气，但幸好对龙无效(在这里可以找到能全体物理攻击的武器回旋镖**セイパ**　，非常有用)。巫师正要拿妮娜作实验，龙冲上前去打倒他救下了妮娜，同时也获得了解毒药(**げどくやく**)。此时的妮娜已经筋疲力尽倒在地上，龙背起体力不支的她回到塔顶和队长汇合。众人返回温迪亚城用得到的药物治好了国王，国王为了表达感谢打开了通向东方的索道，妮娜也加入了龙的队伍，要为了打败黑龙帝国而一起战斗。

CHAPTER 3

龙和妮娜两人走过了长长的索道，往南方走看到了一条干涸的河流，河道两边分别是人类的托托尔村(**トト　ルむら**)和森林族的塔塔尔村(**タタ　ルむら**)，再往南方去的大桥已经被黑龙族炸断了。在两村中询问村民得知黑龙帝国想抢夺森林族的宝物“勇者戒指”(**ゆうしゃのゆびわ**)，森林族拒不交出，于是黑龙帝国在河的上游用巨石堵住了水源，造成河道干涸。事情虽然由森林族而起，却也波及了隔岸相对的人类托托尔村，原先十分和睦的两村因此不相往来。

据说人类长老被帝国军抓到塔塔尔村西北方的绝望之森去了，而且其中似乎有黑龙族人在活动。为了排解两村的纠纷龙和妮娜决定去绝望之森看看。在塔塔尔村找到老铁匠，用之前在迷宫中发现的矿石打造了一把斧头(**のこぎり**)后，两人向绝望之森出发。绝望之森的入口有一棵大树挡路，龙挥起斧头把它砍倒得以进入森林之中。森林中弥漫着深重的雾气，龙和妮娜两人先向北再向东很快找到了一座牢房似的建筑，想必人类长老就被关在这里了。牢房内陷阱很多，看似近路的道路常常是陷阱，在打倒最后三个看守后救出了自称是人类长老的老人。老人要他们一起去取黑龙族留下的武器，龙和妮娜轻信了他的话(选**はい**)中了圈套被关在了牢笼里。老人狞笑着召来了一个双头怪兽企图把两人就此KO，龙和妮娜奋力杀死了怪兽。这时飞来一只利箭射中开关，森林族的基力亚姆出现了，而且他救出了真正的人类长老。见事情败露，冒牌长老现出了真面目，原来是黑龙族的将军，基力亚姆加入了龙的队伍战斗立刻展开，将军落败后匆忙逃跑(如果不中圈套，对老人的问题一直回答**いいえ**的话最终基力亚姆也将出现





指出他是个冒牌货，仍然要和将军战斗，只不过少赚了双头怪兽的经验)。

回到托托尔村长老告诉龙只有用北方的巨石机器人才能破坏堵塞河流的岩石，而启动机器人的钥匙在洛迈洛村西北的浮游城(**バスラのうきしま**)。于是三人赶回洛迈洛村，发现这里的人们都在谈论夜里出现僵尸的恐怖事情。等到黑夜进入村中果然看到了许多僵尸在四处游荡，与唯一的一个老妇人谈话得知是由于巫师的秘药污染了土地，致使死去的人变成了僵尸，而老妇人死去的丈夫也变成了僵尸。为了使灵魂们得到安息，老妇人请龙等人去巫师塔南方的洞穴取得圣水(**やすらぎのみず**)。龙从她僵尸丈夫推开的墓碑进入墓穴中得到了盛圣水的壶(**クラインのつぼ**)，连夜进入洞穴中(用基力亚姆排在队列前以通过森林)，在最底层灌满了圣水(在水中按A键)又匆忙返回洛迈洛村。龙把圣水撒在了村里净化了土地，死者的灵魂也安息了，村长为了感谢龙把启动浮游城的咒文(**なぞのせきげん**)赠送给他们。

来到洛迈洛村西北的浮游城，念动咒文众人登上了浮游城，在顶层经过了守护者的考验后调查柱子得到了能启动巨石机器人的钥匙。三人回到盆地里的机器人处，从巨人的左脚进入内部，却发现黑龙族将军领着大批士兵早已等在这里，要抢龙手里的钥匙。打跑他们后龙用钥匙使巨人的心脏开始运作，同时地面上的传送装置也启动了。通过传送装置到达机器人的控制室，龙操纵着机器人来到了湖边用能量炮击碎了堵塞河流的岩石，汹涌的河水一泻而下，迅速注满了干涸的河道。

回到森林族的塔塔尔村，人们都在庆祝水源的来临。族长决定把本族的宝物“勇者戒指”赠送给龙，并给了开门的钥匙。龙等人进入了河上游机器人旁的山洞中，用这把钥匙打开了锁住的门，取得了勇者戒指(力量+20)。

再返回塔塔尔村获悉两族将为森林族族长的儿子特瑞(**テリ**　)和人类族长的女儿爱梅莉亚(**アメリア**)举行婚礼。第二天婚礼正式开始，两村的人都聚集在塔塔尔村载歌载舞，一片欢乐气氛。龙一行人出村突然发现巨石机器人出现在河对岸，原来逃走的黑龙族将军贼心不死，又潜入控制了巨石机器人。黑龙族将军发动能量炮摧毁了托托尔村，接下来又瞄准了塔塔尔村，但凑巧这时巨石机器人不听使唤了。趁此良机龙等人冲进了机器人内，在控制室找到了将军。将军变身为青色的大怪兽**マッスル**，非常

厉害，苦战后终于将他彻底消灭。

为了防止巨石机器人再被黑龙帝国利用，龙操纵它销毁在南方的火山之中。火山流出的熔岩很快将拦路的河流填没，打通了南去的道路(这段颇有些类似 DQ 3~^)。

CHAPTER 4

通过熔岩填平的河流来到了新的大陆，这里龙发现了一座古代龙族遗迹，龙获准进入试炼。接受考验后终于拥有了变身成龙的能力。穿过山洞众人来到了港口城市光明城(**ひかりのまち**)，刚一进城就被不明不白地抓进了监狱。调查牢房的水槽可以得到幸运 + 20 的囚衣(**しゅうじんふぐ**)，而另一边的床上有个人在呼呼大睡。龙上前和他谈话他却怪龙打搅了他的美梦，问龙想不想出去。那是当然的啦，于是此人起身轻松打开了牢门，又回到床上继续睡觉。好奇怪的人，不过也顾不了这么多了，终于重获自由身。



三人悄悄溜出了监狱，出门一看，好一个繁华的都市，建筑全部是用金子建成的，真是金碧辉煌。不过在逛街的时候小心不要被士兵发现了，否则又会被关进监狱。各个房间里有不少的宝箱(在开某个宝箱时也会被当成贼抓起来，呵呵，RPG 恶习有报应了)，而且还会发生很多事件：
1. 在人鱼族商店里买一种药物(**ふつかよいぐすり**)给二楼的人，会得到 5000 元的报酬；2. 某房间二楼由妮娜排在队头会给一位老人按摩，得到 20000 元的报酬；3. 某房主的儿子出去伐木中了森林精灵的魔法回不来了，请求龙等人帮忙。从山洞返回在森林中会见到精灵们，与他们谈话后再去森林右下的花丛处就可以救出伐木者了。之后回到光明城得到 20000 元的报酬。

在码头打听到大船属于大富翁洛斯奥塔(**ロズオ ダ**)，于是去城市最上方洛斯奥塔家去借船。洛斯奥塔的女儿不知道为什么和父亲闹别扭，把自己锁在了地下室里，谁也打不开门，他请求龙救他的女儿。答应下来后去地下室看看，果然锁的很结实，很难打开。众人打听情报得知在光明城东方有座黑暗之城(**やみのまち**)，那里是盗贼的乐园，也许那里的人能有开锁的本领。

在人鱼族商店花 65000 元买了根金条(**きんののべぼう**)后，众人穿过山洞来到了黑暗城(路上会遇到经验值超高的金色史莱姆，每个 1200EXP！，好好炼级吧)。城里没有白天，气氛十分怪异，人们的行为也古里古怪，还是不要招惹他们为妙。见到长老，他说能开锁的大盗贼丹克去沙漠的金字塔冒险去了，让龙去沙漠找他，并用进入沙漠的必须道具**こおりのせんす**和龙交换了金条。通过黑暗城西方的洞穴来到了沙漠，在茫茫的沙海中龙终于发现了一座小村**チュ ン**，里面住的是奇特的沙漠一族。而**チュ ン**不远处就是金字塔，但周围却布满了流沙，无法进入，龙等人只好先进**チュ ン**歇脚。

沙漠一族也有烦恼的事情，族长说每到新月夜晚的时候村里就会出现沙虫吃他们的牲畜，如果龙肯帮忙的话他们可以想办法让龙进入金字塔。答应之后当晚在村的东北角的羊圈里找到了沙虫，将其打败后从族长房间的宝箱里得到了盗贼之笛(**とうぞくのふえ**)。

来到金字塔下方的石板上使用盗贼之笛(按 A 键)出现了隐藏的桥，龙得以进入金字塔——传说中大盗贼的墓地。金字塔里有许多宝箱，但都有机关，所以不要着急开，另外这里还有经验值超高的宝箱怪，EXP 比金色史莱姆还要多一些。金字塔中可以发现一把回旋镖，但却固定在坚硬的岩石上，无法取出，只有以后想办法了。在底层打败了守护楼梯的眼球怪后进入了收藏宝物的秘室。不料打开宝箱时触动了机关，秘室的大门立刻关闭了，同时大量的水漫了进来。

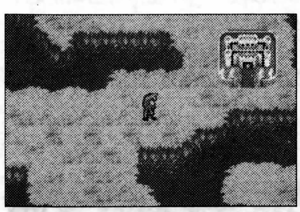
众人正束手无策时盗贼丹克悠闲地从宝箱底下钻了出来解除了机关，龙定睛一看，他居然就是光明城牢房里的那个小子，哦，天下真是小啊。龙向丹克说明了事情的原委，丹克说只要找到传说的大盗贼秘籍他就能打开世界上任何的门，他也决定加入龙的队伍。四人继续深入，在最底层发现了八口棺材。把丹克排在队头按顺时针调查棺材，在最后一口棺材里找到了大盗贼秘籍，看了之后丹克终于如愿以偿成为了真正的大盗贼(现在可以去浮游城、温迪亚城和光明城的东方洞穴以打开锁的门了)。

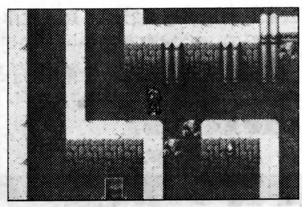
回到光明城(可以用妮娜的转移魔法**ヒュ ル**)，丹克果然轻松地打开了地下室的门，但女儿还是不肯原谅父亲，因为她父亲要把光明之钥交给黑龙族。出来再问洛斯奥塔，才知道这也是没有办法的事情，不给光明之钥的话黑龙族就会伤害女儿，看来要解除父女的僵局还要另想办法。

来到黑暗城附近的黑之塔(用丹克开门)，在顶层打败了精灵调查柱子得到了黑暗之钥(**やみのかぎ**，使用可以白天变成黑夜)，再和塔内的老人谈话，他交给了龙一面镜子(**よみのかがみ**)。回到光明城和洛斯奥塔谈话，镜子中出现了他亡妻的身影，洛斯奥塔终于理解了女儿，让龙去地下室找他女儿取光明之钥。龙和洛斯奥塔女儿对话后登上塔顶，得到了光明之钥(**ひかりのかぎ**，使用可以黑夜变成白天)。

洛斯奥塔父女终于和好如初，他答应把船借给龙。一行人来到码头，又遇见了黑龙帝国军来阻拦，要抢光明之钥。把他们打败后帝国军又耍赖炸沉船只逃走了。这时船长找来了个人鱼族的商人马尼罗，马尼罗说在北方某处藏有一艘帝国军火船，但只有龙给他金条他才能给龙用来炸开路的炸药。人鱼族的贪婪果然名不虚传，为了得到船只好又花六万五千元买了根金条送给他。

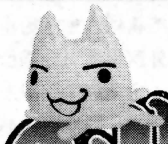
去光明城北方的山洞，向左走用马尼罗给的炸药炸开了挡路的石块，出了洞果然发现了黑龙帝国军的秘密基地。众人杀上船





去，打败了帝国将军夺到了军火船。返回光明城，在码头找到船长，马尼罗也气喘吁吁地赶来请求带上他，于是众人坐上大船和洛斯奥塔父女告别起锚出发了。没想到走了不多时帝国军带领大批军船赶来报复，打败登船的帝国将军后他竟引爆了舱底的火药，情急之下马尼罗只好带领大家弃船逃生。所幸众人大难不死，漂流到了一个四面环海的孤岛上，但也被困在了这里。马尼罗说只要取得潜水面具众人就能下水，而潜水面具就在此岛不远的海底城市玛卡(**マッカ**)里，要以一百万元一个卖给龙。真是个黑心的家伙，龙再次领略了人鱼族贪婪的“风采”，但事至如此也无可奈何只好答应。 **(未完待续)**

文/天空の勇者 罗剑锋 责编/宇部



秘技到底是什么？难道仅仅是令人晕眩的密码？
希望大家能够通过点滴游戏心得体会到更多快乐！

秘技天地



截稿前突然接到"秘技天地"这个棘手的任务，只能硬着头皮上了，刚刚从家的信堆中爬出来又跌入了秘技的海洋……说起来，秘技天地的来信似乎不多啊，临阵磨枪的风林在新寄来的信中挑了半天才找到几封，看来大家对投秘技的热情不是很高。其实风林倒不觉得非"秘"才可称为"技"，一些小心得如果愿意托上餐桌让大家都来夹两筷子的话就不要犹豫了。虽然不知道下期还是不是风林来做，不过在这里MUMU还是要振臂疾呼——大家多投来稿子啊！！

——秘技版"临时工"：风林

PS2 零～ZERO 推荐：9

●穿版后的奖励

当玩家将游戏打穿一次后，游戏会提示玩家进行存储。完毕后读取该记录便会出现选择画面。其中会出现四个选项：STORY MODE、BATTLE MODE、SOUND TEST、OPTION。

STORY MODE：可以从任意剧情段落玩起。

BATTLE MODE：封印幽灵的游戏，每过一关都有点数统计。

SOUND TEST：音乐欣赏。

OPTION：菜单。

此外，在以上选项中还细化出许多新的内容，比如更换深红的服装、设定幽灵的厉害程度（如果调整为噩梦（NIGHTMARE）级别，穿版后结局会出现不同）等等，总之可玩之处甚多。

（木木：强行坚持将本作打穿数遍，结果因为页码问题，大攻略没能及时奉上，实在是残念。在编辑部中，惟我对恐怖游戏情有独衷，虽然自己也是个胆小鬼，但打起恐怖游戏来却一点都不含糊。CAPCOM表示这次的GC"生化危机"异常恐怖，一般人无法承受其苦。先不管说的是真是假，反正听到这些木木就已经迫不及待了……）

GBA 格斗之王EX～新血 推荐：7

●隐藏人物总动员

如果KOF少了八神估计魅力也就损失了一半，制作者当然是绝不会把八帅哥搁置脑后的。其实要想使用他是很简单的，只要用主角队（京、红丸、萌）将游戏打穿一次即可。而另一隐藏角色，拥有不死之身的大佬吉斯的使用方法也类似，只要用饿狼队（特瑞、安迪、舞）将游戏打穿一次即可。难易度不限。

●援助角色的新面孔

按照下表完成游戏即可。

隐藏援助	使用方法
K'	打穿故事模式一次
ヴァネッサ	以40000分以上的成绩打穿故事模式
マキシマ	以最高难度打穿故事模式
山崎龙二	以最高难度并得分在40000以上打穿故事模式

PS2 VR战士4 推荐：10

●改变标题画面的底图

在标题画面选择OPTIONS，然后进入"GAME"项中，只要按下L1键或R1键即可将原有的水波纹底图改变。可供选择的底图一共有39张之多，玩家可根据自己喜好改变。

●使用2P的服饰

在选人画面中，只要按住START键1P就可以使用2P的服饰，反过来2P也可以选择1P的服饰。

●多边形由6600万降到18万？？

首先要有初段以上的记录才可以，具备的话进入选人画面，确定之后按住P、K键进入游戏就会发现……请VF系列一直玩下来的朋友准备一块手帕先……

●"百变金刚"多拉(DURAL)再度登场

在KUMITE模式中，玩家的段位会逐渐升高，此后也会遇到多拉的挑战，只要将其KO，就可以在对战模式中使用了。

（木木：其实VF4中有趣的秘技还有很多，但都不是一开始就可以使用的，大部分都需要玩家在KUMITE模式中慢慢的去发现。不过这样也好，深一步的体会游戏的乐趣才是我们的最终目的。而秘技的存在也只是游戏之余的调味料而已，AM2这次的料给得很足啊！）

GB 口袋妖怪·水晶 推荐：9

●直接捕捉NO.251雪拉比

首先来到黄金城，进入那里的精灵中心。出来时护士会叫住主角，并给他一个名叫GS球的东西。然后主角穿过森林，回到得到第二枚徽章的城市。去找会做球的老伯，把GS球给他。过一日去找他，他会给主角一个名叫符济球的东西，然后他跑出屋。主角又回到森林中，来到森林小庙前，对着森林小庙按A键，回答"是"。这时，主角头上会出现一个"！"符号，NO.251雪拉比飞来(LV.30)。进入战斗画面，然后……这可比集齐前250种精灵再生蛋的方法简单百倍！

●遗迹之谜——隐藏的四个房间

在阿鲁夫遗迹中还隐藏着四个房间：

1、拼化石盔的那间，进去后使用可从山洞中逃走的那个道具。然后再进去，在拼图后面会出现楼梯。

2、拼化石翼龙的那间，进去后使用秘技05：闪光。房间内有月之石。

3、先捉住水狼，把水之石装在它身上，进入拼多刺菊石兽的那间。房间内有神之水滴。

4、先捉住凤凰，把它排在第一位，进入拼凤凰那间。房间内有木炭和圣杯。每一间房都有四个道具，有些闻所未闻。再进去会出现由201号文字妖怪组成的壁画。（每间不同）

——贵州　王洋

GBA 魔法假期 推荐：6

●巧打总波士

最终BOSS的5个暗属性手下非常难缠，下面的方法可快速消灭它们。游戏中后期加入的兽属性仲间最后可习得对敌全体攻击的强力魔法，但要消耗我方全体大量MP。战斗前先通过调换装备升高她的速度，以便优先行动，但队中至少有一人速度要比她快。战斗中第一回合先招出两只兽精灵，其他人防御，顶住第一轮攻击，第二回合，如果敌招出了暗精灵，就先让最先行动的人用暗魔法道具去暗精灵，再用招兽魔法，其他人可互补MP。这样，加上两只兽精灵的威力，5个手下不死也会虚血，剩下就好打了。如敌人消去兽精灵就关机重来，此法多试几次必能成功。

——北京　被魔法假期画面惊傻了而一直忘了写信的张永

（木木：很欢迎大家能多投来些游戏的小技巧、心得，个人觉得这类稿子虽不能称为"秘技"，但却比真正的秘技更为实用，更有价值。毕竟是作者亲自实践出来的心血，相信对玩家很有帮助。广大玩家何不借此来多多交流呢？）

GBA 黄金太阳 推荐:4

●使用的快捷键

先选中特技,其中有每个人的魔法。选定一个魔法(不要按A)。按住SELECT键时,再按L或R键。再对选定人物按一下L或R键就行了。游戏中有很多地方要用特技,只要在需要时按L或R可就省事多了。

——江苏 张浩

PS 火焰的气息(龙战士)4 推荐:2

●AP值的巧妙利用

大家都知道,"龙战士4"的魔法很漂亮,可是由于AP的限制,所以用不了几次,我可以解决这个让大家头痛的问题。在战斗中,画面上只能有三名角色参战,其他人不能参战,而不能参战的人会自动回复AP,当参战的角色的AP消耗完时,便可换后备力量,有时一战下来,AP不但不会减力,有时还会增多呢!

——山东 乐天派掌门 史志伟

(木木:这条小技巧可能会有玩家提出异议,不过我想应该还是抱着讨论游戏的心态来读会比较好吧!在这里回答一下史读者关心的FF问题。目前史克威尔虽然没有宣布正式加盟任天堂,但通过出资子公司的形式实际上还是等于已经参入。FF在GBA、GC上推出的可能性几乎为100%,尤其是GBA上将会发售更多史克威尔经典作品,而这些作品的面市日期也会在年内)

GBA 超级马里奥赛车A 推荐:7

●保住要命的金币

当被香蕉皮或火焰碰到时便会打转,并失去一些金币,这样一下子就会落后。避免的方法是当被以上物体碰到的瞬间按一下B键,此时角色头上会出现一个音乐符号,且车速不会降低,金币不会失去。

——浙江奉化 徐臻

(木木:金币在本作中重要性不用多说了吧?没有足够数量的金币支持,想要取得冠军是很难的,玩家切记收集金币之道)

PS 洛克人X6 推荐:6

●ゼロ巧打"黑金刚"

黑金刚是那个在盖特博士那关的前半关守关BOSS,先练好冰狼牙的发招(上+跳)与旋坠斩(空中,上+攻击键)!你面对它,待其发招时用冰狼牙的能力高高跳起,看准时机用旋坠斩(发招时无敌!)如不小心失误,立刻用元水斩补一下,元水斩(下+△,空中可),黑金刚就会不停地用同样的招攻你!用以上方法可以轻易KO。

——广西 许可

PS 尤多娜英雄战记 推荐:7

●在16话以前炼出リペアの杖

ぎんの盾:它需要在里古里亚砦の武器职人屋合成,首先把这儿的1回目的DEF**プラス**合成(轻松),接着就可合成**ぎんの盾**,它需要**てつの盾**(道具店可买到)和**ぎんの剑**(在16话以前拥有这样武器最难,金手指除外),具体获得方法是MAP11.用爱莉莎(**エリシヤ**),装备其专用武器"**ブレソサソダ**"(初期装备)一次性干掉BOSS亚托姆(**ヤーザム**),即可获得(多试几次)。

ソードブレイカー:MAPT用直接攻击(近身)打倒BOSS贝罗姆(**ベロム**)后,可获得。

ロソグポウ:霍姆兹(**ホームズ**)初期拥有的那把射程2-3的弓箭,当时用了还怪可惜的。

エリクサー:这件物品需要注意。在MAP14过关后,市长送的礼物中就有它,位置在(从上往下)第四排,(从左往右)第六个。

●赌场破产

MAP15的赌场,胜负关键在角色的运气值,所以用那些Luk高的(一般25以上即可)角色进入赌场,将快速致富。本人的萨沙公主Luk30,一小时左右就让赌场破产。

——在海口准备买GBA玩《封印之剑》的真纹章Fans·谭非(地址:海南省海口市经济技术学院2001文秘班 邮编:570203)

GBA 恶魔城~月之轮回 推荐:5

●个人经验谈1

此游戏打到后来,我认为竞技场比较难过。这里有一个方法,在地图右下角记录处,有蜘蛛和熊人一起出现的地方,花一些时间,反复不停地抽打这两个怪物,在熊人身上可以得到美味的肉(PH值100点)和力量之戒,蜘蛛会出现心型恢复剂,最高有超级心数回复剂(100点),4个一组,一次可加分9040,每过一次NEXT数值,可在PH总值中加10个点(这个大家都懂),然后在地图的中间找到一处有蘑菇长出来的地方,反复抽打喷着气的蘑菇,可得到20点的PH值血瓶及法力恢复剂。花一点时间,可使你的20点的PH值血瓶升到99瓶(最高了),有了足够的肉和血瓶,在竞技场就不怕吃亏,我打通竞技场各关,最后得到光辉护军,DEF值是1290。

●个人经验谈2

进攻关底BOSS时,相信你的水平和要素都已升到3113最高,使用丘比特的守护神和狮身蝎尾兽,放毒雾,将独眼老妖打得欲火焚身,快速移动后,在视面右下角处,将狮身蝎尾兽换为人形树根生物,使用飞鸟羽毛,不停的跳到空中,躲过独眼老妖的三次移动(听到三次声音后落地),静止不动,自动增加PH值。反复多次后,将PH值充满,再跳到空中平台上,身上散发毒雾,抽打BOSS的独眼,只复5-6回合就可以叫BOSS跪地求饶。

——江苏 小学

PS2 疯狂出租车 推荐:7

●使用自行车

在角色选择画面按住L2键再按R2键,放开L2键后再放开R2键,同时按下L2键&R2键后再放开,再用○键决定角色。

●车手视点

在游戏中用2P手柄按住R1键&R2键,再按○键。

●显示油表

在游戏中用2P手柄按住R1键&R2键,再按5次□键。

●混乱模式

在角色选择画面按R2键之后放开,接着再度按住R2键并同时按下○键,确定角色。

●箭头消失

在标题画面按住R2键&START键,进入角色选择画面。

●目标消失

在标题画面按住L2键&START键,进入角色选择画面。

——北京 为了享受没有交通规则的快感而玩本作的黑旗车

PS2 实况棒球8决定版 推荐:8

●更换队员球衣

在"全垒打模式"中只要玩家在球场选择画面按住R2键再选择球场的话,那么玩家选择的球队球衣会变成学生球衣。另外,如果玩家选择的选手是横滨之星球队,此时只要按住L2键或者按住L2键+R2键再选择球员,球员的队服还有出现其他令人意外的变化。

●地区球场也可以用

在标题画面输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、START,就可以使用"野外球场"与"圆型球场"。在这里要提醒玩家的是,可以输入指令的时间是很苛刻的,只有两秒钟,如果玩家不能在两秒内输入成功的话就无法生效。另外,一旦成功就会有效果音提示。

●查看选手的详细资料

再"资料模式"或者"球员编辑模式"的选手资料画面中输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L1、L2后,如果玩家听到了效果音即证明成功。然后玩家就可以看到各个选手的特殊能力、详细数值等资料。另外,如果玩家再输入一次的话,那么连OB选手的资料也可以查看呢!

木木近期游戏心得

VF4中的温尼莎是最近风林最喜欢使用的角色。此人打击度高,下血快,上、中、下三段变化多,令人防不胜防,在此推荐大家多多利用↓P结合"站立中P"的变化,迷惑对手。

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人！
公司实力值得信赖！

现本公司为您精心选配各款精品套餐！大礼包款款超值！（套餐快件邮费50元/套,GB套餐30元/套,主机均保修三个月）

套餐	原价	现价
套餐1:PSONE套餐(主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+专用包+金手指+游戏)	原价 975	现价 750
套餐2:PSONE豪华套餐(主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+全制式液晶屏+充电电池+金手指+游戏)	原价 1665	现价 1350
套餐3:GB厚套餐(厚机+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80元内卡任选一盘)	原价 345	现价 255
套餐4:GBP套餐(薄机+充电器+皮套+80元内卡任选一盘)	原价 320	现价 270
套餐5:GBP豪华套餐(薄机+充电器+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80元内卡任选两盘)	原价 505	现价 380
套餐6:GBC套餐(彩机+充电器+透明套+放大镜+耳机+80元内卡任选一盘)	原价 520	现价 450
套餐7:GBA套餐(主机+透明套+电源+充电器+GBA卡任选一盘)	原价 645	现价 580
套餐8:GBA豪华套餐(主机+皮套+电源+充电器+GBA金手指卡+GBA合卡一盘或GBA单卡两盘)	原价 740	现价 670
套餐9:DC美/欧版套餐(主机+双原装手柄+电源+4M记忆卡+原装震动卡+网卡+模拟器任选+游戏)	原价 1003	现价 880
套餐10:PS2套餐(18000/35000主机+直读+原震手柄+原装8M记忆卡+遥控器+引导盘+原装支架+游戏)	原价 2880	现价 2280
套餐11:PS2套餐(30000主机+直读+原震动手柄+原装8M记忆卡+引导盘+原装支架+游戏)	原价 3100	现价 2350
套餐12:SS套餐(JVC主机+双原装手柄+16M记忆卡+8M加速卡+金手指+书+游戏)	原价 640	现价 470

主机 （快件邮费40元/台,GB20元/台）

PSONE 102/103 袖珍游戏机(原配,带手柄)	***600***
DC 美/亚/欧版游戏机(原配,带手柄)	***660/630/670***
PS2 游戏机(35000/18000,原配置)	***1780***
GB 厚/薄/彩机/GBA32(原配)	***160/200/370/490***
NGC/X-BOX128 位游戏机(原配置)	***1390/3150***
GBA 限定Ⅱ型机(黑、橙色,原配置)	***580***

换 免手续费大贴换 换

您手中的游戏机过时了吗？想买GBA？PS2？太贵了？我们来帮您想办法！

从即日起本公司开展免手续费大贴换活动，无论您手中的游戏机从哪里购买，新旧程度如何，只要能够使用，均可换本广告中任何一款新、旧游戏机或配件！只需补齐差价即可(邮费另付)。回收价格按本公司二手机价格80%计算。

如您手中的机器未刊登，请来电咨询。

例:二手GBC换二手GBA420-285×80%+20(邮费)=212元

新产品 免邮费

DC-MP4解压卡(可观看电脑格式压缩电影)	99
便携式夜视仪(无任何光线中看书,玩游戏等,距离5米)	99
3D投影眼镜(看电视,玩游戏均呈现3D八倍放大效果)	99
52寸头戴式液晶显示器(立体声环绕音响,适用任何游戏机)	900
GBA原装MP3播放卡(64MB送原装高保真耳机)	699
DC上网器(浏览中英文网站,送改装56K猫,中文说明书)	210
GBA金手指卡(全中文,内含90条密码,自动储存)	130
PS2 DVD原装遥控器(红外线,免改机,适用所有型号)	99

二手货交易场

（快件邮费40元/台,GB20元/台）
本公司回收二手机按本区售价的80%计算,并可差价互换！

九成新PS机(7501/9002/9001/7502,双震手柄+8M记忆卡+电源+游戏)	*490*
九成新PS 5903VCD机/PS ONE游戏机(双手柄+8M记忆卡+电源+游戏)	*530/490*
土星机 三洋/JVC/日立(VCD)(双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+游戏)	*290/410/470*
日/美/欧版DC机(双手柄+4M记忆卡+网卡+开机盘+游戏)	*420/510/460*
GBA / GBC / GBP / GB / GG / 游牧民手掌机(均送卡)	*420/285/130/90/280/350*
DC / PS / SS 拆件机(主机内配件均完整)	*190/140/110*
超任光碟一体机(送所有游戏)/32M磁碟+主机(双手柄,电源,送所有游戏/送30款游戏)	*480 / 320*
N64光碟机(双手柄,开机卡,电源,送所有游戏)/3DO光碟机(20款游戏)/SNK光碟机(10款游戏)	*850/280/290*

游戏周边

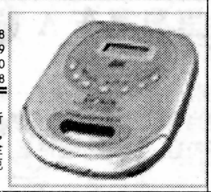
PS1M/2M/8M记忆卡	14/24/42	DC原装/组装震动卡	75/24
PS2/PS/DC原装枪	360/135/70	DC/PS/SS制转	35/28/40
PS原装标准/原装震动手柄	35/78	DC VGA/万用VGA	40/210
PS原装/组装震动手柄	59/35	DC原装键盘/鼠标	75/45
PS2原装/组装震动手柄	180/50	DC原装/2M/4M记忆卡	110/28/33
PS2原装8M记忆卡	210	DC组装/格斗手柄	30
GB充电器/放大镜/夜用灯	20/12/8	DC-GB/NRP模拟器	30
GBA放大镜/夜用灯	15/10	DC-FC/MD模拟器	30
GB中文金手指/万用对战线	60/10	DC-SFC/GBA模拟器	50
GB/GBA耳机(含收音机功能)	25	DC MP3/VCD播放器	30
GBA充电器(送电源)	20	DC金手指/新版开机盘	15
GB手柄/电源/贴膜/皮套/对战线	6	**特价及配件邮费均10元/次(不限量)**	

本月特价

DC原装手柄(处理)	28
PS VCD卡(免改机)	99
PSONE液晶屏(全制式)	470
PS原装PDA	168

电脑语音复读机

电脑400秒超常复读,母音保留、子音更新可实现跟读,全自动跟读及跟读对比功能,碰带录音,内置麦克风,高保真立体声,全频收音机。现在购买送高保真耳机及麦克风一套！ ***特价99元***



MP3+CD+VCD 随身听

超薄超轻，机身仅12×10×2cm，可悬于腰间，播放MP3、CD、DVCD、VCD。液晶屏功能显示,交直流两用。直流两节五号电池。送遥控器、电源、AV线。5月31日前购买再送线控耳机一副。
颜色:蓝透、橙、红。保修一年。市场价1400,现特价598元/套。
免邮费！！

PS原版盘(有无直读均可使用),20元/张,邮费一律10元/次,购买时只需填写编号即可 买五送一,买十送三

编号 卡名 盘数																	
003 007占士邦	1	017 名将	1	054 太空战士7	4	093 燃烧战车索利德	3	203 98拳王	1	221 99拳王	1	263 波波罗物语2	3	290 太空战士4、5、6	3		
005 实况足球4	1	019 寄生前夜2	2	055 铁拳3	1	094 浪客剑心	1	207 幻想水浒传	1	222 北斗神拳	1	265 太空战士9	4	303 龙珠3合1	1		
007 寂静岭	1	029 格兰蒂亚	2	056 太空战士8	4	115 合金弹头X	1	211 FIFA2001	1	224 同级生麻将	1	271 柯南-3人推理	1	306 盗墓者历代记	1		
008 永恒传说	3	035 生化危机2	2	059 生化危机	3	153 恐龙危机2	1	215 97拳王	1	225 机器人阿尔法	1	276 机器人α外传	1	307 鬼魂力量3	1		
011 山脊赛车4	1	036 刀魔	1	061 放浪冒险潭	1	186 雷电DX	1	216 三国志7	1	227 龙骑士4	4	280 寄生前夜1	2	311 时空枪手2	1		
013 前线任务3	2	037 大兵瑞恩	1	070 三角洲	1	190 街霸ZERO3	1	217 射雕英雄传(中)	1	251 盗墓迷城	1	281 恶魔城年代记	1	315 高达G世纪IF	3		
		038 大航海4	1	071 恶魔城	1	192 月华剑士	1	218 勇者斗恶龙7	2	252 极品飞车	1	283 游戏王	1	316 沙嘉纹章	1		
		050 宿命传说	1	080 越南战役	1	201 GT赛车	2	220 实况足球5(中)	1	253 北欧女神传	2	287 汽车教练	1	399 铃木爆发	1		

GB新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文GB彩卡,一律三个月包换！

傲视三国(中)	55	模拟麦当劳(中,经营)	55	大航海时代2(中)	55	格斗王2002(中)	42	水浒风云录(中)	46	生化危机3(中)	45
金庸群侠传(中)	55	太阁立志传2(中)	55	星际争霸GB版	55	黄金太阳(中)	43	恶魔城2(中)	57	机器人大战F2(中)	42
荆柯新传(中)	55	甲A足球风云(中)	55	股市大亨(经营,中)	55	太空战士9(中)	53	七龙珠2002(中)	55	哈里·波特2(中,RPG)	38
驱除舰指挥官(中)	55	FIFA足球2002	38	苍狼与白鹿(中)	40	明日帝国(007)	43	街头快打2002(中)	28	古墓丽影2(中)	56
						梦幻传说(中)	48	战斧2002	32	太空战士9(中)	55
						2002冬奥会	32	航空霸业(中)	55	极品飞车(中)	38

GB彩卡

游戏王4/5(中)	48	口袋水晶(中,时钟)	27	海盗军团(中)	38	机器人大战A(中)	45	勇者斗恶龙(中)	24	红色警报2	38
三角洲部队2	41	生命(64M,冒险)	55	水浒传(中)	47	实况足球2002	35	萨尔达传说(中)	20	盟军敢死队	31
合金装备(中)	35	孤岛冒险2(中)	39	风来的西林2	34	口袋妖怪钻石(中)	25	大富翁世界之旅(中)	23	洛克人X5	23
魔法骑士2(中)	45	勇者斗恶龙1+2(中)	28	古墓丽影(中)	45	欧陆战线(中)	55	三国演义2(中)	24	越南战役2001	42
牧场物语4(中)	46	女神转生外传2(中)	32	名侦探柯南2(中)	45	玩具兵大战4(中)	53	悟空激斗传(中)	20	帝国时代	34
生化危机(中)	42	麻雀补完计划	38	星之海洋(中)	32	格兰蒂亚2	34	口袋金银合集(中)	35	英雄无敌4	34
勇者斗恶龙4(中)	43	射雕英雄传(中)	38	纹章传说(中)	41	合金弹头EX	35	勇者斗恶龙3(中)	39	心跳回忆2	33
大航海时代	27	口袋金/银(中,时钟)	19	幻想传说(中)	31	樱花大战	43	全省IQ大擂台(中)	65	1942(街机)	22
坏玛莉2/3	28/29	牧场1/2/3(中)	20/22/26	大金刚2001	28	太阁立志传(中)	50	机器人大战F完结(中)	45	太空战士X(中)	43
封神榜(中)	33	音乐节拍2/3/4	30/35/40	机器人阿尔法(中)	38	名侦探柯南3(中)	39	樱花大战(中)	56	心跳回忆(文/体,中)	39

GB黑白卡

第二/三/五次机器人大战(中)	16	圣斗士星矢	12	吞食天地3(中)	19	篮球飞人2	16	三国霸王大陆(FC版,中)	34	幽游白书合集	32
口袋妖怪红/黄/蓝/绿(中)	19	GT赛车	23	三国英雄传(中)	19	美少女麻将	18	合金弹头	29	爆笑蓝球	18
格斗王95/96/97/99/2000	12/15/25/25/27	赤色要塞	12	炸弹人RPG	19	四川省麻将	18	光之继承者	23	饿狼传说RB	22

GB合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
425	甲A足球队风云(中),实况足球2001,FIFA2001,英超足球经理	85	419	金庸(中),水浒传(中),太阁立志2,大航海时代	125
602	萨尔达,勇者斗恶龙,三国3,第八次,吞食,口袋绿(全中文)	60	423	心跳回忆(中),黄金太阳(中),樱花大战(中),太空战士10(中)	95
411	牧场2(中),三国演义2(中),游戏王3(中),第五次(中)	49	904	坏玛莉3,拳皇95,96,2000,饿狼3,WF摔角....	55
502	口袋蓝,绿(中),三国霸王大陆(中),侏罗纪3(中),第五次(中)	55	1302	口袋水晶,金,银,黄,红,三国2,侏罗纪...(全中文)	70
413	牧场2(中),太空战士4(中),三国英雄传(中),侏罗纪3(中)	55	1303	牧场物语3(中),口袋水晶(中),NBA2000,FIFA2000......	55
420	机器人大战F(中),勇者斗恶龙4(中),心跳回忆(中),越南战役2001(中)	95	422	哈利波特(中),越战2001,雷曼2001,格斗王2002(中)	85
415	太空战士8(中),口袋妖怪红(中),太空4(中),侏罗纪3(中)	50	2002	口袋水晶(中,时钟),萨尔达大地(中),第五次(中),数码3...	60
501	太空10(中),口袋金,红(中),三国演义2(中),三国英雄(中)	60	13801	饿狼传说2,3,拳皇95,96,97,街霸2,铁拳,柯南...	40

GBA卡特卖

机器人大战A(中)	68	超级玛莉2	75	黄金太阳	68	蚯蚓战士	59	洛克人EXE 2	60	龙战士	65	X竞技滑板	68
2002盐湖城冬奥会	86	伍佑卫门NEW	75	皇家骑士团	68	侏罗纪公园	59	信长野望	68	J联盟足球	68	怪物农场	55
拳皇advance	68	恶魔城轮回(中)	68	机器人大战A	63	GTA	61	坏玛利	68	风之克罗亚	65	恺撒赌城	65
游戏王6	78	哈里·波特	68	F-ZOE	55	罪恶工具-X	80	Q版赛车	63	魔法假期	80	炸弹人	55
心跳回忆	95	纯情房东俏房客	68	寂静岭	73	大战略2	84	胜利11人足球	68	烈火之炎	75	GT赛车	68
铁拳Advance	68	幽灵屋敷-24小时	70	快打旋风	59	真人快打	68	冲击世界杯	68	索尼克	68	恶魔城	52
三国志(中)	73	中央大陆之战	73	亚特兰蒂斯	55	街霸2	72	超级玛莉奥	50	雷龙战记1×2	72	拿破仑	68

GBA合卡

A401:拳皇、玛莉奥、索尼克、GTA	120	A501:黄金太阳、皇家骑士团、铁拳、街霸2、哈利波特	180
A402:实况足球、恶魔城、机器人A、拿破仑	150	A502:机器人大战A(中)、恶魔城(中)、游戏王4、坏玛莉、龙战士	200

注:GB卡邮费5元/盘,两盘以上均10元,随机购买免邮费,本公司所售卡带保修两个月,适用于任何版本GB机,卡带记忆均良好！

注意:请玩友在汇款时一定写清所购物品！！ 专业维修8位到128位等各种游戏机及配件,成功率不低于90%,外地玩友可寄机修理,热线电话:010-87251033

汇款(寄货,通信)地址:北京100055信箱32分箱(邮购只限此地址) 收款人:北京信宏威达公司 邮编:100055
业务咨询:010-87251066 邮购查询:010-87251088 投诉、售后:010-87251022 批发加盟:010-87251033 (9:00-17:00,周日休息)

北京王府井展厅: 新东安市场北区科宇基电器城283号(9:00-20:00) **路线1,4,10,20,57,103,104,120路王府井站下**

注:1 因市场价格浮动,个别产品请电询。 2 专卖店价格以专卖店售价为准。

北京瑞明兴隆游戏服务中心

休闲假日别徘徊　　快到瑞明兴隆来

回收二手机　诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

本月军人、武警、残疾人凭广告到本店购主机可享受9·5折优惠含邮购。

好消息 本月开始本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。本月如果在服务中心购买任何一款游戏机(含二手)均可免费换等价游戏机一次，花一台主机的钱，玩两台主机的游戏，抓紧时间，马上行动。

本月特价：GBA＋GBA卡带(任选)＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA夜用灯750元

时尚主机



任天堂128位 NGC游戏机 价格1780元



任天堂32位手掌机 GBA 500元 皮卡丘限定版 GBA主机1180元



百代WSC 490元 百代WSC＋太空战士Ⅱ限定版 1050元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

游戏主机

PS2惊喜套装30000型（双振动手柄＋原AV线＋原装大电源＋原装DVD游戏＋原装8M记忆卡＋DVD直读＋PS支架＋PS2专用背包＋多款DVD游戏)2980元　单机原配制(30000型主机＋PS2原装振柄＋原AV线)1980元

PS2 10000型(双原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋原版游戏)5880元(含特快邮费)
PS2 15000型(原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋直读)4500元(含特快邮费)
PS2 18000型(原震手柄＋原装遥控器＋原AV线＋PS2支架＋电源线)3350元
PS2 35000型(双震动手柄＋原AV线＋PS2支架＋电源线＋正版GT3)2600元

微软X－BOX 128位游戏机原配置3280元

DC日/美/欧A版套机(原AV线＋modem＋原装1M夜晶记忆卡＋原装震动包＋原装双手柄＋原版游戏＋上网盘＋电话线＋电源)1180元/1080元/1050元单机950元/820元/790元
DC日/美/欧B版套机(原AV线＋modem＋组装4M记忆卡＋组装震动包＋原装手柄＋VCD卡＋电源＋多款游戏)750元　单机580元
PSone原装套机(原装光头)102/103型PSone主机＋PSone原震手柄＋PSone专用金手指卡＋PSone原装电源＋原AV线＋PSone原装背包＋多款PS游戏850元/880元　102/103型单机680元/690元
PSone组装套机(组装光头)102/103型PSone主机＋双震动手柄＋原电源＋原AV线＋PSone记忆卡＋PSone专用金手指卡＋PSone原装背包＋多款游戏750元/780元　102/103型组装单机580元/590元
PS7501/9002型原装套机(PS主机＋PS原震手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏)950元
PS7901/9002组装套机(PS主机＋PS双震动手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏)680元
GBC(限定版/普版)套机(GBC＋GBC充电器＋GBC七彩腰包＋GBC夜用灯＋GB金手指＋任选100元内GB卡)590元/480元
GB超薄套机(GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡)360元
GB厚机套机(GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡)220元
WS套机(WS主机＋任选WS卡带1盘)280元　WSC套机(WSC主机＋任选WSC卡带1盘)780元　NGP套机/NGP彩机＋任选NGP卡带1盘580元

主机邮费35元　掌机邮费20元

二手主机

9成新PS2套机(PS2主机＋双震动手柄＋原8M记忆卡＋PS2DVD直读＋AV线＋PS2电源＋PS2游戏)1900元
8成新PS5501/7501/9002套机(PS主机＋双震动手柄＋PS电源＋AV线＋PS原装记忆卡＋PS多款游戏)490元
8成新PSone套机100/101/102/103型(PSone＋双震动手柄＋PSone电源＋AV线＋PSone原装记忆卡＋PSone多款游戏)550元
8成新DC美/日/欧版套机(DC主机＋双手柄＋DC4M记忆卡＋DC震动包＋AV线＋DC电源＋多款游戏)550元
9成新GBA套机(GBA主机＋GBA卡任选＋GBA充电器)500元　9成新GBC套机(GBC主机＋GBC充电器＋GBC卡带任选)300元
9成新GB超薄套机(GB薄机＋GB充电器＋GB合卡)150元　8成新GB厚机套机(GB厚机＋GB卡)90元
9成新NGP套机(NGP主机＋NGP原版卡)420元　9成新WS/WSC套机(WS/WSC主机＋WS/WSC卡1盘)180元/350元

游戏配件(免邮费)								游戏饰物及其它免邮费					
PS2原装VGA	280	PS2手柄4分插	120	PS2原装光头	480	DC SFC模拟器	40	FF10/FF8顶链＋戒指	35/25	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40
PS2原装分量端子线	270	PS2原装40G硬盘	1780	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	FF10/FF8夜光手表	75/65	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40
PS2原装8M记忆卡	220	PS2原装modem	1350	DC FC模拟器	30	DC NGP模拟器	40	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48
		PS2组装方向盘	450	DC GB模拟器	30	GBA 64M/128M刻录卡	590/750			合金装备火机	48	樱大战笔盒	40

PS2、DC、GBA、WS、NGP正版游戏。特价DC正版游戏(美)波斯王子48元

品名	价格/邮费										
PS2合金装备2(限普)	1480/390	PS2铁拳4	450/10	DC樱大战	490/10	GBA黄金的太阳	360/10	WS高尔夫球(彩)	360/10	NGP侍魂	230/10
PS2生与死(激斗)	450/10	PS2VR战士4	450/10	DC樱大战2	520/10	GBA街霸Ⅱ X	330/10	WS SD高达(黑)	180/10	NGP12合1	340/10
PS2心跳回忆3	430/10	PS2最终幻想X(国际)	580/10	DC樱大战3(限定版)	790/10	GBA龙战士2	350/10	WS SD高达英雄传(彩通)	220/10	NGP拳皇大富翁	240/10
PS2三国志战记	450/10	PS2 GT3	350/10	DC樱大战4(限定版)	电询	GBA三国志	350/10			NGP拳皇R2	230/10
PS2异度传说	490/10	PS2寂静岭2	470/10	DC维罗尼卡完全版	490/10	GBA玛莉奥赛车	320/10	WS机器人大战2地上篇	350/10	NGP9合1	330/10
PS2鬼武者	350/10	PS2皇牌空战4	480/10	GBA超级玛莉2	350/10	GBA游戏王5	420/10	WS机器人大战2宇宙篇	360/10	NGP恶狼传说	230/10
PS2鬼武者2	490/10	PS2真三国无双2	460/10	GBA洛克人EXE2	350/10	WS太空战士(彩)	380/10	WS机器人大战2银河篇	390/10	NGC明星大乱斗	450/10
PS2幻想水浒传3	450/10	PS2格兰蒂亚X	490/10	GBA恶魔城	450/10	WS太空战士(彩)2	430/10	WS午夜凶铃(黑)	280/10	NCG路易鬼屋冒险	400/10
PS2维罗尼卡	390/10	PS2GT2001	260/10	GBA GT－A赛车	290/10	WS机动战士(彩)	390/10	WS机甲战士(黑)	180/10	NGC索尼克大冒险2	450/10
PS2鬼泣	450/10	DC莎木	390/10	GBA铁拳	350/10	WS GG格斗(彩)	390/10	WS梦幻模拟战(黑)	280/10	NGC星球大战	450/10
PS2决战2	390/10	DC莎木2(限)	550/10	GBA机器人大战A	420/10	WS宇宙大合号(彩)	380/10	WS数码暴龙(黑)	260/10	NGCVR射手3	480/10
PS2实况5加强版	470/10	DC特大号足球	430/10	GBA快打旋风	330/10	WS仙界传2(彩)	370/10	NGP月华剑士	230/10	NGC生化危机	550/10
		DC特大号足球2	450/10	GBA皇家骑士团	330/10	WS数码暴龙02(彩)	370/10	NGP拳皇R1	220/10	NGC实况足球2002	490/10

GBA配件、GBA卡及GB新卡介绍　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费		价格/邮费	GBA卡	价格/邮费		价格 邮费		价格 邮费	以下GBA新卡介绍			价格 邮费
GBA配件全家福(15件套)	180/5	GBA透明皮套	15/5	GBA玛里奥	55/10	GBA炸弹人	55/10	GBA寂静岭	95/10			GBA三国志	75/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA七彩皮套	20/5	GBA瓦里奥	70/10	GBA钻地先生	55/10	GBA哈丽波特	75/10	GBA拳皇EX	75/10	GBA特鲁尼克大冒险2	75/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA七彩腰包	35/5	GBA玛里奥赛车	70/10	GBA机器猫	55/10	GBA信长野望	65/10	GBA铁拳	75/10	GBA罪恶工具X	75/10
GBA专用耳机	40/5	GBA七彩挎包	35/5	GBA黄金太阳	75/10	GBA大富翁	65/10	GBA快打旋风	65/10	GBA实况足球	75/10	GBA街霸ZERO3	75/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA盔甲	45/5	GBA龙战士	70/10	GBA全日本GT	60/10	GBA风之少年	65/10	GBA实况明星足球	70/10	GBA游戏王6	120/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA摇杆	10/5	GBA恶魔城	55/10	GBA GTA	60/10	GBA皇家骑士团外传	75/10	GBA玛丽奥2	75/10	GBA机战A中文版	90/10
GBA对战线(2条)	30/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA恶魔城(中文)	75/10	GBA游戏王5	75/10	GBA幻想水浒传	75/10	GBA洛克人EXE	75/10	GBA泡泡龙	75/10
GBA对战线(4条)	45/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA街霸Ⅱ X	65/10	GBA拿破仑	75/10	GBA机器人大战a	75/10	GBA索尼克	75/10	GBA火焰纹章	95/10
GBA专用灯	15/5	GBA扩音器	25/5	GBA洛克人EXE	55/10	GBA口袋J联盟足球	75/10	GBA纯情房东俏房客	95/10	GBA魔法假期	70/10	GBA大战略2	95/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA车载充电器	40/5	GBA大战略	85/10	GBA沙龙曼蛇	75/10	GBA Z·O·E	65/10	GBA龙战士2	75/10	GBA黄金太阳(中)	95/10

PC压缩动画，超低价，邮费15元；新到DVD原版动画，品种多样，价格电询，免邮费。

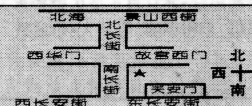
名称	PC片数						
强殖装甲	1·	高达W	3·	柯南剧场版	1·	街霸V	1·
风魔小次郎	1·	高达V	3·	青青6号	1·	3×3只眼	1·
龙珠	2·	高达X	3·	幽幽白书全集	6·	街霸完结篇	1·
灌蓝高手	6·	高达G，高达Z	3·/3·	DNA2	1·	安达充，棒球小子	5·
封神演义	2·	不可思议(青龙)	2·	逮捕令	1·	银河英雄传说外传	1·
橙路	3·	不可思义议(朱雀)	2·	剑风传奇	2·	新世纪福星战士(TV＋剧场)	2·
金田一少年事件薄	2·	超时空07TV版	1·	游戏王	3·	浪客剑心前传(十字伤)	1·
神行太保(圣子到)	2·	银河英雄全集	7·	机器猫	1·	中华一番	2·
圣斗士星矢系列	2·	头文字D	1·	樱花大战	1·	GTO，柯南TV	2·/7·
城市猎人	1·	圣斗士四大剧场	1·	猎和老鼠	2·	圣斗士全集	4·
罗德岛战记	2·	圣斗士北欧篇	2·	瑟男杰特	2·	安达元棒球小子后续	2·
高达08MS小队	1·	浪客剑心TV版	4·	新世纪福星战士(TV)	2·	蓝色力量	2·
		超－时空要塞TV	2·	少年街霸	1·	银装骑攻队	1·

游戏及动画原版CD价格30元/张免邮费

原声CD	七龙珠3
心跳回忆8	毕奇魂3
柯南5	中华一番4
金田一2	游戏王3
少女革命3	天使禁猎区1
秀逗魔导师8	BOYS BE1
万能文化猫娘2	棒球英豪1
天地无用8	BOY1
真女神转生4	电脑组1
守护月天3	浪客剑心1
樱井智2	快感乐园2
忍者乱太郎3	鬼武者1
烈火之炎2	最终幻想1
我的女神3	苍魔灯1

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
电话/传真(010)66054729　收款人：赖伟涛

乘车路线：1路、4路、5路、52、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



邮购 北京皇金荣

游戏器材连锁 销售中心

购主机者报销车费叁拾元

大酬宾!凡在本店一次性消费1000元以上即送100元

HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

套餐系列

A、PS Ⅱ 35000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+GT3+数款游戏)	~~3470~~	3350元
B、PS Ⅱ 30000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~3190~~	2790元
C、PS Ⅱ 18000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+原装摇控器+数款游戏)	~~4070~~	3750元
D、PS Ⅱ 15000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~4170~~	3850元
E、PS Ⅱ 10000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~4990~~	4580元
F、PS Ⅱ 30000型豪华套餐(原装机+双原柄+原装记忆卡+原支架+原AV+原装直读+原摇控器+原VGA+正版)	~~4390~~	3990元
G、DC美(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+金手指+20款游戏)	~~1390~~	1080元
H、DC日A(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+振动枪+20款游戏)	~~1690~~	1380元
I、DC欧(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+风扇+20款游戏)	~~1375~~	1095元
J、PSone家庭装(原装机+原振动手柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+金手指+枪+20款游戏)	~~1180~~	990元
K、PSone旅行装(原装机+原振柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+原装显示器+原装充电器+20款游戏)	~~1990~~	1750元
L、NGC(原装机+原柄+原装记忆卡+原AV线+正版游戏)	~~3070~~	2550元
M、GBA(原装机+原装充电器+原装贴模+游戏一款)	~~990~~	730元
N、XBOX(原装机+原振柄+原装AV线+正版一张)3880元 (限定版主机+原柄+原分量端子+正版盘1张)		4350元

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡

主机邮费均30元

好消息:本店可预订最新款游戏及主机,请新老用户来电咨询,并开展二手盘切换业务。

注:凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年,终身维修。本店主机售出时均经过严格测试,保证您的利益

主机售价

PS Ⅱ 35000型(原装机)	1990元
PS Ⅱ 30000型(原装机)	1890元
PS Ⅱ 18000型(原装机)	2990元
PS Ⅱ 15000型(原装机)	3480元
PS Ⅱ 10000型(原装机)	4320元
DC美版/日版A((原装机)	690元/1160元
DC莎木限定版(原装机)	1460元
DC欧版(原装机)640元	GBA原装机488元
PSone103型原装机640元	WSC原装机450元
XBOX(原装机)日版/限定版	3880元/4350元
NGC(原装机)普版/松下版	1480/2890元

精品新品一览表

PSone原装五寸液晶屏	1380	DC原装56K猫	85	GBA手柄	75
PSone专用显示器	430/650/780	PS Ⅱ原装遥控器	350	GBA布包	25
PSone专用充电电池	380	PS Ⅱ原装猫	1400	GBA卡盒	8
PSone专用金手指	95	PS Ⅱ原装硬盘	1600	GBA灯	18/35
PSone专用车载充电器	150	PS Ⅱ原装音响5.1	6800	GBA16合1配件	150
PSone专用VCD卡	190	PS Ⅱ原装VGA	320	GBA9合1配件	95
PSone原装手柄	75	PS Ⅱ原装光枪	340	GBA8合1配件	85
PSone原装记忆卡	85	PS Ⅱ原装金手指	350	GBA5合1配件	55
PSone原装电源	110	PS Ⅱ原装手柄	220	GBA放大镜	35
DC原装SNK格斗手柄	230	PS Ⅱ原装记忆卡	230	GBA耳机	66
DC原装记忆卡	118	PS Ⅱ原装GT Ⅲ方向盘	1080	GBA对战线	15
DC原装振动包	115	PS Ⅱ原装分量端子线	330	GBA摇杆	20
DC原装VGA	320	PS Ⅱ原装S端子线	220	GBA连接电视器(原装)	780
DC原装光枪	190	PS Ⅱ原装FFX支架	125	GBA卡烧录器64M	680
DC原装方向盘	195	GBA车载充电器	58	GBA原装金手指 210	
DC原装手柄	85	GBA充电器	28/38/68	奥林帕斯头戴显示器250W/200/100/01型	4600/3600/3200/2950元
DC原装S端子线	150	GBA贴模	10/25/78		

二手超市

- PS2主机(2650/2350/1950元)
- DC主机(550元、500元、430元)
- PS7/9字头(550元、450元、350元)
- PSone主机(570元、520元、460元)
- GBA主机(430元)
- GB主机(320元、270元、220元)
- SS主机(380元)
- SNK手掌机(380元、290元)
- WSC手掌机(390元、310元)
- 联想掌上电脑 280元
- SONY原装音响(CD、MD) 3500元
- N64+光碟机全套 1850元
- 松下原装MD随身听 1280元

本月特价区商品

- 日产GBA彩色 560-520元
- PS2二手正版游戏 150-400元
- DC二手正版游戏 30-390元

现向全国高价回收各类游戏机及配件

邮费10-20元

FF Ⅹ/Ⅷ男女情侣表	165/118	FF Ⅹ烟缸、大刀、火机	45
FF Ⅹ/Ⅷ男士项链	35/35	皇牌空战器模形飞机	198
FF Ⅹ/Ⅷ金属记事本	105	高达机器人模形	168
FF Ⅹ/Ⅷ皮带	65	GT Ⅲ汽车模形	380
FF Ⅹ男士闪光表	85	FF8钱包	40
FF Ⅹ男士戒指	20	FF8怀表	125
FF Ⅹ男女模形1;9	230	FF Ⅷ腰表	85
合金装备记事本	105	合金装备人物手办	580
射雕情侣表	138	XBOX原装摇控器	390
另各式烟盒	30	XBOX原装手柄	390
另各式火机	25	XBOX原装记忆卡	390

原版盘卡系列

PS Ⅱ

合金装备(限)	1580/680
异度传说	520
太空频道2	520
合金装备(普)	390
VR战士4	440
育成足球2002	520
J联盟足球5	380
格兰蒂亚X	495
机动战士联邦吉翁	510
FFX日版/国际版	550/500
真三国无双2	460
皇牌空战4	460
决战Ⅱ	480
生与死激斗	450
鬼武者1	330
鬼武者2	480
寂静岭Ⅱ	460
幻想水浒传3	520
鬼泣	440
心跳回忆3	430
实况足球5	450
生化完全版	390
风之少年	470
ZOE	480
蚊	500
太阁立志传4	520
杰克和达斯特	520
实况5最终版	480
ICO中文版	390
马克西母	480
零	460

DC

猎头者	510
鬼屋魔影4	550
NBA2K2	500
VR网球Ⅱ	500
育成足球特大号Ⅱ	450
风之西林外传	580
莎木限定1+2	1120
超级机器人大战α	450
阿卡迪亚(美/日)	480/520
梦网Ⅰ、Ⅱ	450/360
足球特大号	430
樱花Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	390/410/460
刀魂	310
狼之印迹	490
索尼克限定	530
维罗尼卡完美版	450
生与死2	480
快打刑事	180
98拳皇	350
99拳皇	290

GBA

侏罗记公园Ⅲ	115
三国志	95
格斗之王外传	105
KT猫	120
星球大战	90
炸弹人2	95
游戏王6	185
黄金太阳(日/美)	95/110
游戏王5	95
皇家骑士团	90
龙战士1/2	75/85
恶魔城(中文)	90
寂静岭	110
ZOE	95
大战略	95
信长野望	95
太阁立志传	95
洛克人1/2	80/95
玛里奥	70
GTA	80
快打旋风	70
街霸2	85
啾啾火箭	70
幻想水浒	95
瓦里奥	85
玛里奥赛车	75
炸弹人	65
心跳回忆	95
机器猫	95
机器人大战A(中文)	105
风之少年	85
铁拳	95
大战略2	85
玛丽2	85
实况足球	90
烈火之焰	90
索尼克	90
洛克人2	90
龙战士2	90
亿万长者	90
明星足球	90
魔法假日	90
怪兽农场	90
胜利足球	90
露娜	90
火炎纹章	90
光明之魂	120

NGC

蓝色风暴	450
超级猴子球	450
VR射手Ⅲ	480
明星大乱斗DX	480
路易大冒险	380
动物之森林	480
阳光玛里奥	480
生化危机0	480
灵魂能力2	480

XBOX

幻魔鬼武者	550
信长野望	550
生与死3	550
光环	550
寂静岭	550
星球大战	550
4×4赛车	550
2002赛车	550
街头涂鸦	550
皇牌空战	550

维修内容价格表

PS系列	不读盘、挑盘:换原装光眼100元 换原装光头280元 换原装光驱120元 无图像、无声音、有声音、无图像:换主板芯片150元 换副芯片120元 花板:换主板图像芯片140元 换电源版60元
PS2系列	加DVD直读:广州产直读240元 台湾产直读320元 英国产直读520元 烧电源换电源芯片200-500元 出仓失灵:换整件200元 换芯片180元 不读盘换原装光头500/350元 换主板芯片600-800元 无图像无声音换主板芯片700-900元 换副芯片400-700元
DC系列	不读盘、挑盘:换光头整件200元 换原装光头150元 无图像、无声音、花板:换主板芯片280元 换副板芯片120-230元 换原装电源版130元 换图像芯片280元 手柄失灵50元
手掌机系列	电源灯不亮、按钮失灵、黑屏无声音、无图像等价格是50-150元 本中心维修主机所换配件均原装正品绝不偷换顾客主机上的零配件。 不弄虚作假,保质三个月。

鼓楼店:北京市东城区鼓楼东大街**271**号 鼓楼城楼向东**200**米路北

服务电话:**010-84039110**

邮购地址:北京市东城区鼓楼东大街**271**号

邮编:**100009** 收款人:李君轶 传真:**(010)64068644**

注:因拆迁宽街店暂时搬到鼓楼店经营,请新老顾客注意!如有事请去鼓楼店。

本中心特设客户投诉电话:13661352233(杨经理)

邮购资询热线电话:010-84039110(六日休息)

您可用最少的资金,获得最好的回报。

欢迎加盟皇金荣

本中心面向全国诚招加盟店。如有对游戏事业有所发展者或已从事本行业经营想扩大知名度和经营范围者,前来洽谈合作方式可为您长期供货产品为市场合理价位,并保证产品质量、售后服务、维修、保养。

本中心批发内容:游戏机、PS Ⅱ、PSone、DC、GBA、周边各种手柄、摇杆、记忆卡、电源、光枪、方向盘。

注:★本中心以上价格为邮购价目,本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动,请见谅。

本中心面向全国征集各种自制游戏人物、模型、手办的绘画作品、精初选优秀作品在网上登载,订期进行评比,优胜者将于以物质奖励。

北京凯华 酷隆维修中心 销售游戏机

我们是真正的专业次世代维修中心！五年老店品质保证！
只收换件钱，不收手工费！价格便宜！原厂原装配件！

酷隆：全国首家PS2专业维修中心隆重成立！

维修范围：加PS2完美直读，维修PS2光头，底板（10000、15000、18000、30000、35000、35001、35006型光头）均现货，可更换主板、电源板、光驱芯片、无图像、死机、定板、挑盘、拆直读。免费清洗主机！

酷隆：全国首家XBOX主机专业维修中心隆重成立！

维修范围：改美日版芯片，维修XBOX光头/底版，电源版光驱无所不能。无图像、死机、定板、挑盘。免费清洗主机！

酷隆：全国首家NGC、GBA主机专业维修中心隆重成立！

维修范围：无图像、无声音、死机、定板、清洗主机、维修电源板、维修底板，免费清洗主机！

欢迎寄机维修！寄机维修免邮费！

维修主机一律用原厂原件，质量保证！

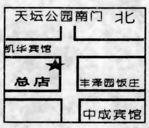
成功率百分之百

好消息：本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。
维修机种：PS、PS Ⅱ、DC、GB、GBA机维修。
凡来本连琐店维修主机者均报销车费20元（购主机者）
PS（1、5、7、9型）系列原装光头、底板均有现货。

维修范围：维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！

崇文酷隆店址：北京市崇文区永外安乐林路10号（凯华宾馆3号门市）
（乘车路线：43、39路（蒲黄榆站）610路（李村站）25路（琉璃井站））
邮编：100075 联系人：任杰
电话：01087279958 传真：01087279958

回收二手主机



南京兴达游戏专卖

专业批发 价格低廉 原装正货

游戏机	PS Ⅱ 30000型35000型(原装振动手柄、AV线、专用电源 …… 2100元	邮费40元
	PS Ⅱ 30006型(原装振动手柄、AV线、220V电源、中文说明书) …… 2150元	
	PSone103型(原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书+火牛) …… 690元	
	PSone102型(原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书+火牛) …… 680元	
	日版DC机(原装手柄、AV线、火牛、上网卡) …… 650元	邮费20元
	美版、欧版DC机(原装手柄、AV线、原装碟、网卡、火牛) 700/750元	
	原装任天堂GB彩色超薄手掌机(保修卡+2节原装电池、送卡) …… 390元	
	原装任天堂GBA彩色手掌机(保修卡+2节原装电池) …… 520元	

由于定稿时间限制，以上邮购价可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准

★ 另有日本卡通VCD、卡通DVD（日语原声，中文字幕）及PS、PS Ⅱ、DVD、DC近千款光碟游戏价格特低，邮费一律15元，现备有详细目录请函索或电询（目录每份一元）GBA、GB卡带及其它配件齐全价格特低，由于版面有限，价格请电询或参照其它广告的低价邮购，为了提高速度请写好回信名址贴足邮票（缺一不复）。

邮购部：南京市秦淮区中华路357号。范文祥（收） 邮编：210006 查询电话：025-5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。

地址
南京市中华路357号（原来燕桥2号，兴达店）
电话：025-2212108
（2、16、33、路公共车、长乐路站对面）
一楼店面，二、三楼网吧 欢迎光临

批发总部：
南京市中央门建宁路11号—10
（金桥市场正对面）
电话：025-5612618 范文祥

天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

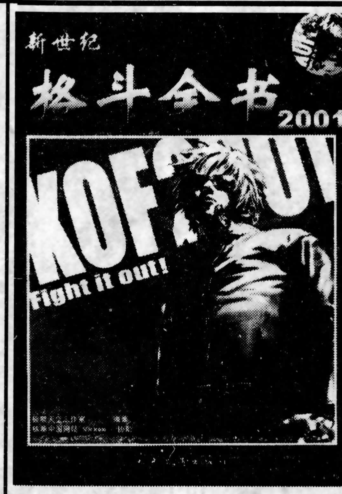
请认准新光、大明专卖
以免给您造成损失和麻烦。

批发另售

1. 索尼PS1、PS2、PSone、XBOX、NGC、DC等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB机（百余种卡）。
3. 十六位世嘉m型全兼容双制式机（百余种卡）。
4. 日本卡通动画。

服务：特聘广州技师维修 并收购索尼、DC、GB

新光专卖：和平区滨江道91号（劝业至解放桥中间）
电话：022-27128075（23345729） 邮编：300041
乘公交24、688、837、841、858滨江道站下车即可。
大明专卖：南开三马路51号（天商对面麦当劳南100米）
电话：022-27263218 邮编：300100
乘公交11、12、19、600、631、639、673、800、849、863、952、906天津商场站下车即可。



全面介绍新千年推出的热门格斗游戏：
内容包括：
格斗专用词语
拳皇2001
VR战士4、铁拳4
CAPCOM VS SNK2
罪恶工具等格斗游戏故事背景系统介绍及出招。

附赠大幅格斗海报及VCD光盘

原价 ~~25.00元~~
邮购价：15.00元

大16开，240面黑白，8面彩页

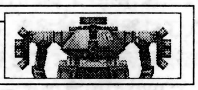
新世纪格斗全书2001

邮购地址：北京6128信箱 发行部（收）
邮编：100061 电话：010-64472177 邮资免取


B.E.T.O.P 北通产品
承诺，就是一生的关爱
关爱
是对自身卓越品质的肯定
关爱
是对自我的不断超越
……
北通充电器 RECHARGE BATTERY
BTP-A111
北通知能充电宝 INTELEGENT REHARGE
BTP-A114
北通4合1握杆
BTP-A213
北通伸缩照明灯 FLEX LIGHT
BTP-A511
北通3合1放大镜
BTP-A311
（详情及GBA、GB、PS、DC等其他产品请浏览北通网址或索取免费产品画册）
优质 稳定 服务
北通电子有限公司
地址:广州市天河龙口东2－5号龙晖大厦1110＃
Http://www.betop-cn.com TEL:020-87517990 020-87517607
各地分销商 广州分部：020-81844931 北京分部：010-65924094 上海分部：021-32030726 石家庄勇乐：0311-7035241 消费者服务中心：广州市文昌南路10号 邮编：510140 e-mail: support@betop-cn.com tel:020-81391404

Inspire the Game





业界复苏，尚需时日

不知是自己掉了队，还是现在的消费者与以前有所不同。自己玩舞拉拉和 GUNGRIFFON 是愈打愈上瘾，挑战乐趣无穷。但这两个游戏的销量却让人心寒。当舞拉拉跳杰克逊的舞步时，怎么也想不到如此强作才卖五万……

我行，你也行！

THE PURE GAME, THE CORE USER

5	time	3'12"187	MT S N
	name	傢傑健俸	[S.K]
6	time	3'17"109	MT M N
	name	傑偶-T	[T.M]
7	time	3'21"640	MT MS N
	name	USO	[JUN]
8	time	3'21"968	MT M N
	name	XTT (CHINA)	[XTT]

↑编者一度曾逞强好胜。DC 版梦美的官方站关不关不知道，但梦美 ONLINE BATTLE 下月结束。我们并不孤独，更不遗憾，因为我们努力了。编者希望与各位有志于游戏业的读者共勉。为了中国游戏业的进步，我们除了买正版，争名次，要做的还有很多。(XTT 者，小天天也)

愿高手不再寂寞……

●看了电软 2002.2 上刊登的识别 gba 卡，马上拿出自己的卡带对照，如果照你所说，那么我有盘黄金的太阳就应该是原卡了，无论是 logo 还是 made in japan 还是芯片接口处的文字都有，但这盘卡买成 78，你的辨别方式准确吗？如果准确的话，我的卡真的是原卡喽，我就准备再去搜索一下，说不定是老板不太懂（我看她就是）。谢谢回答！（一个厦门的玩友在 uni41@sohu.com 的留言）

虽然近期龙哥接到很多封信，说有的 GBA 卡在"工艺"上又进步了（如 Y 型口螺丝等已成为组卡标配），但还是不能达到你说的这种水平。如果你的卡确实制造工艺细致，那就没有什么好说的，这位女老板卖错了（？）。说心里话，就算真的"老板不太懂"，我认为你那是组卡。

●我的 PS 5503 最近出了毛病。放入光盘后只出 SONY 的标志就再也读不出来了！打开机子光盘还在转，光头的激光可以正常发出，但就是读不出来，调功率也无效是何原因？正版和盗版盘均是如此，龙哥你能帮我吗？万分感谢！（头痛 12 万分的白可）

这个……5503 要说也该出毛病了。可能是光头过于老化吧！要么更换关键部件，要么整个光头一起换。我的建议是买 PS2 兼容 PS。

●mikedotcom@163.net 求助。

PS2 的《风之克罗亚 2》我有个问题想请教一下。有一局叫什么"魔之美术馆"的，我走到中途的一面大镜子前被挡住了去路，不知该如何通过，请指点，谢谢！（HZH）

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

国人汉化的游戏一览

首先需要说明的是这里的"汉化游戏"仅指目前一些汉化小组和个人汉化或正在汉化的作品（要是全算上那可就写不下啦！FC，GB，MD 上有不少汉化游戏呢，但那些都是以前的事了，其来源也很复杂，《电软》的前身"先锋卡通"还推出过汉化的游戏呢！总不能也一并写上吧？所以注意上面的"目前"！），另外就是由于这篇小文截稿的原因可能资料收集的不是很全，还请读者朋友们见谅（有兴趣的读者可以上网到采访中施珂昱推荐的那几个网站上看看，也许会有一些新消息！呵呵！）！

MD 上：梦组——已完成《雀侦物语》，《魂斗罗之铁血兵团》，正在汉化《梦幻之星 4 - 千年纪的终结》。

梦组的组织者是 Kiros Lee——一个《梦幻之星》的 Fans（可能是因为这个才叫"梦组"的吧？呵呵！），他们的目标就是汉化《梦幻之星》！而前两个游戏就是他们的练手之作，截稿时网上已放出了《梦幻之星 4》的不完全汉化体验版，相信很快就可以玩到完美的汉化版本了！期待！

SFC 上：狼组——已完成《火焰之纹章 - 多拉基亚 776》，正在汉化《纹章之迷》和《圣战系谱》。

狼组汉化的《火焰之纹章 - 多拉基亚 776》相信大家都知道，现在他们正在汉化"纹章"系列的另两作《纹章之迷》和《圣战系谱》。

恶龙工作室——正在汉化《勇者斗恶龙 1》。

这个工作室由波波和他的女友辉辉组成，看名字就知道是《DQ》系列的死忠了！呵呵！汉化这个游戏可是个大工程，目前看来还得再等上一段时间。波波！加油啊！

小天使汉化组织——已完成《钓鱼太郎》。

由 ANGEL（一位香港 MM！）领导的小天使汉化组织前一段时间成功汉化了《钓鱼太郎》，现在还在休息中。

屎王皮萨罗（Necrosaro）——正在汉化《天地创造》。

这位也是单干的！呵呵！名字好像不太雅但实力可不能小瞧，《天地创造》的汉化已经快完成了，据说他的下一个目标是 SFC 上的《DQ6》！

PS 都市汉化小组——正在汉化《超时空之轮》。

名字里有 PS 实际上却在汉化 SFC 游戏，好像也快完工了，希望能早点儿玩上！

Rom Hacker 小组——正在汉化《圣剑传说 3》。

成员中的歪歪，小白，白金之星等人都是汉化圈里的"老将"了！他们现在正在招人，有兴趣的朋友可以去试试。

另外，还有未经证实的消息说有人在汉化《魔装机神》，《灌蓝高手 2》，存疑？

GBA 上：施珂昱（shikeyu）——已完成《恶魔城 - 月轮》。

由于本期电软有采访我就不多说了（说心里话个人最希望施大哥能把《涉木》汉化一下！嘻嘻！）。

《机战》汉化小组——正在汉化《超级机器人大战 A》。

这个就是采访里提到的那几位汉化爱好者，成员主要有"大天神"，"蓝色幻想"等人，目前汉化好调进行中。

另有未经证实的消息说有人在汉化《黄金太阳》，存疑？

PS 上：施珂昱（shikeyu）——《寄生前夜》，《天诛 忍凯旋》，《胜利十一人》，《麻雀俱乐部》，《女神异闻录 2 罪（仅汉化了菜单，剧情未汉化）》。

PS 上似乎还是施大哥一枝独秀，不过屎王皮萨罗也说要汉化《FF7》（太期待了！），在采访里施大哥说过 PS 游戏汉化并不难啊？！希望有更多人加入！

文：游人、大天神

●龙哥你好。首先声明我绝对支持正版,因为我被DC的D版整的够呛。现在有了PS2,不想再体验自动跳出、读盘不能、记录不能的痛苦了,请问龙哥:1、PS2使用正版大约可用几年? 2、DC不兼容的问题是出在主板上吗,有无解决方法? 3、NGC和XBOX哪个机能更强,哪个更适合国内玩家? 4、PS2版"生化危机4"已开发过两年,难道真的被腰斩了吗? 5、为了能玩到更多游戏,请大家努力买足彩吧(笑)。祝龙哥热线越办越好看!(北京 张少水)

1、影响使用寿命的关键因素并不在于正版还是盗版,而是你的游戏时间和对主机的维护保养。有关于此,本期的科普园地还是说清,下期还要详细说明并推荐使用金手指来修改游戏、玩PS游戏。这里我只告诉你,如果你不擦光头,就算只玩正版,恐怕也不会超过一年。 2、能读出一款游戏,就说明主板是好的。应该是碟片版本的事。 3、这个问题据龙哥请教业内人士,答案是XBOX更强。但是他也提到,NGC同样非常厉害,在硬件光源和贴图上和XBOX是属于同一级别的,逊就逊在内存上。XBOX的内存更大,更有利于程序员的发挥。也正因如此,NAMCO、SEGA、NENTENDO共同推出的NGC互换板主内存扩到48兆。总的说,NGC与XBOX是一个级别的主机,XBOX更高些。而二者与PS2就不能说是一个时代的产物了。 4、当然。 5、哈哈。博彩博彩,如果把希望全都寄托在买彩票上也不是办法哦。真的想放手一博,恐怕也要有雄厚的资金作后盾——每期至少买10万注。

●龙哥你好! 小弟有几个关于dc方面的问题请教望回答。一,dc上的2d游戏为什么质量都很差? 二,dc有没有洛克人,或者类似的游戏? 三,dc版爆烈刑事2怎么样?为什么电软没有介绍过? 四,dc的vms怎么下载游戏? 五,dc上的中文游戏是什么回事? 好了,最后祝龙哥身体健康,万事大吉。(网友 邓虎)

一、不会吧?SF3RD差吗?可能是没有太多的动作过关游戏吧。别忘了DC上的游戏总量本来就少,基本上还是以三维为主吧!如果你确实很喜欢二维动作过关游戏,那倒要推荐你买GBA或是早期的MD、SFC、NGO了——哪怕是模拟器也行啊?二、这个……龙与地下城、雷曼(2D手感)系列。三、很好啊!真的很好!!!四、这个你可以忽略了,用VSM玩游戏不太现实。很难用VMS与光盘内容互动,如果想用VMS到网上下载于游戏有用的资料恐怕就更难了。当然,虽然现在DC作为淡出的机种,但聪明的玩家还是会发现它身上的闪光点的。

●龙哥,在前几天的央视一套"新闻30分"中看到,有些专家说用震柄进行游戏时对手的神经会有一定程度的损害,那……(赶忙把手中的PS震柄扔在地上)。这……这是真的吗?如果是真的,那……残念。对了,震柄都对手有害,那上回杂志登的那种会放电的PS2"手柄"岂不……?

不知为什么,我近日几次游戏时居然出现了恶心、想吐的症状(玩莎木2、JSR反应较强)。本人身体还算强壮,且电视画面都调得十分柔和,可为什么会出现这样的症状呢?我以前玩PS从无这样的感觉。希望龙哥抽出点时间解答,谢谢。(广西桂林兴安县兴安中学 尹丁)

凡事有利有弊,我个人有打GSM手机超过两分钟而导致头疼的例子,所以我自己至今坚决不使用这种规格的手机(尽管理论上说GSM的辐射比CDMA的还小)。龙哥算是最喜欢听专家话的了,但很抱歉目前阶段我不能相信玩游戏时手柄会把手部神经给震坏。

玩游戏时请开灯。像你这种情况玩武装雄狮这种游戏时一定会更加的恶心欲吐。所以我的方案是,对莎木,用彩显玩,色温设成6500K,15寸的即可;对秒间60FPS的武装雄狮,我坚决使用14寸的小画仙或15寸的小纯平(一律以S线连)。长时间打这两款游戏时我还真的一点也不难受。今后随着科技进步,当电视机能够克服"闪烁"时,情况就会有所缓解。对于真三维的乱转型游戏,大家确有必要严加提防,而对一般的华丽乱闪型游戏,更要避免长时间盯画面,以防视觉受到刺激。日本游戏厂家的建议是每一小时休息一刻钟,这在任何一款游戏的说明书上都有提到。我还要建议那些长时间玩电视游戏或盯电脑的朋友,请花15元买一个"黑宝熊胆"滴眼液,可缓解视疲劳和眼干涩。

●龙哥,刚装了ps2的直读,买了很多碟,都是dvd的。boss说玩cd久了机器很快就报废,以后就只能读cd的了。连we5最终版和vr4都不能玩了,boss有没有骗人,请回复。(杭州一网友)

DVD恐怕得25元一张。CD最多10元。其中的奥妙你自己想。当然了,现在PS2的游戏以DVD居多,盗版也是以DVD居多。另外,机器报废是因为光头或其他硬伤造成。而不是说因为我"放入光碟",所以才"机器报废"。D碟是不好,但那不是伤机的主要问题。我们提倡"正义正版",是从软件商的角度出发,大家和自己喜欢的游戏总会有个约定,所以请买正版。这样想,如果日本美国也都玩D,那谁还给消费者出游戏呢?我们就更不要期待了。

●龙哥:你好?!

这个邮箱是龙哥热线的吧?我也管不了那么多了,有话我就都说了!有几个有关DC的问题:

1.美版好还是日版好?

2.我买的美版机HKT3020,made in INDONESIA 1999,是否原装?长时间游戏后,画面出现一格格的闪烁,通常是2、3小时后,是否正常?

3.DC的D版不伤光头?正版伤?哪有DC二手正版?

4.我的DC已可以上网,但仍不能使用DC的聊天功能CH@B Talk,怎样开启?帐号我有,但应怎么做呢?

我是今年1月份买的,买DC我无怨无悔,为了得到原版DP3我写信去了日本,20天后收到了日本世嘉公司寄来的DP3,当时的感觉无法形容——好极了!(还要感谢《电软》!)里面还有一封信,是一个叫三村健太郎的人回复的,说那个DP3是他个人的(原文:I send my personal one this time……),我好感动,决定回信表示感谢(不过现在还没动笔,虽然我高三但我的English好滥:)。

就到这吧,等你的回信!谢谢!(我的QQ82229057或41236351。大连杨光)

1、美版日版都好。新机器最好。记着要擦光头。 2、绝对原装。"画面出现一格格的闪烁",症状我想像不到。 3、光头与正D无关,主要在于,脏污的光头对正版的识别能力更差。DC确实如此。4、这个我真的是一点也不知道。你可以这样想,就算你能聊了,和谁聊呢?(笑)PS2版的"咕噜咕噜温泉3"正在制作中,这就是个在线的游戏,其中的CH@B是它的重点。以后有机会我们一定对其特别关照。SORRY。

你获取DP3的经历真是神奇。世嘉真好。

●"许鹏"<big-eblis@163.com>天语:

你好。我是一名无线电爱好者,尤喜改装各类机器。前几个月我开始实验将SONY的KSS-213型光头(65RMB一只)装在我自己的5500型PS上,以代替老化的KSM-440光头。经近两个月的努力已经成功。我以此为基础制作了一台"PLAY STATION改",并拍了几张照片。本来是准备用附件发给你的,但一时找不到扫描仪,只好用平信寄来。请注意查收。

另外,我在研究PS光驱部分的电路图时,发现该机跟踪侍服环路中带有轨迹计数器。该计数器能使光头寻道时间缩短,但也会使光头在遇到较差的碟片时难以正确跟踪轨迹,使主机读碟能力下降。因此,如果去掉轨迹计数器就能提高主机读盗版碟的能力。其具体的方法为(5500型,其它型号未试过。但理论上讲应差不多):拆出PS主板,找到插光头排线的插座。在插座的附近有两块贴片集成电路,一块20脚,一块8脚。拆除8脚集成块(注意防静电击穿及高温烫坏),装回主板即可。拆除此块后主机读碟能力会变强,但读碟时间会变长,可谓鱼与熊掌不可兼得也。

天语:非常感谢你的投稿。我觉得,主机真有毛病,就一定要修。而且要送到技术过硬的店中去修。可话说回来,一些小毛病或是因为我们对主机使用不当、维护不到位导致的问题,自己完全可以解决。

炒冷饭的本事

春节期间看了几个晚会，老实说感觉不怎么样。央视的春节晚会，吹得最厉害也最让人失望。我不知道这个晚会想强调的是什么新东西，是网上直播还是有奖竞猜？说是“互动”，但实际上和这俩字没什么关系，仍然是老套——我爱怎么演就怎么演，反正每个台都是，不看也得看。尤其是晚会之前的那个回顾节目，整日醉心于以前的成就。这样将来是要摔跟头的。

像春节晚会这种用强制播出的东西可能还看不太出来，但是落实到市场竞争上立刻就能见分晓。只会“炒冷饭”、没有新意的作品，在市场上没有竞争力。真正有本事的，是类似形式表面下的开拓。比如说 FF 系列目前为止一共出了 10 代，严格讲没有任何两代的系统是一样的；上一代里的战术放到下一代里用，很可能就不吃香。制作者在系统上的无穷想象力，个人认为正是 FF 系列最大的魅力所在。开拓确实艰难，但是回报也同样丰厚——当年女排的“单脚背飞”造就了五连冠。

炒冷饭不仅体现在这个方面，另外一个比较显著的方面就是题材。在中国游戏界好多比较“敏感”的东西都不能涉及，原创作品的世界观也不能和现实相冲突。再加上“寓教于乐”的原则，文艺作品就只能以“教育”或者是“历史、神话”为题材。这就造成了大烂片“蓝猫淘气三千问”获得了某年的中国优秀动画片大奖这个现实。电视剧也一样，简直是要把清朝拍个遍了（扯一句：中国人好象还是没摆脱皇权思想），这正是严重缺乏想象力的体现。

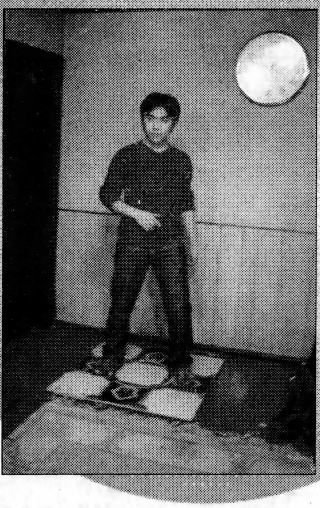
这可能是因为我们国家历史太悠久、文化太发达的原因吧，荣誉越多包袱也就越重。相比之下，老美和日本人肩头的担子要轻得多，至少他们的进取精神很强。

同样是“冷饭”，人家就能做出点新花样来。机战算冷饭吧？但是每一代机战的系统都有创新，这至少能引发争论。机战的红火和众多魅力十足的角色也相关——有人能把阿姆罗练到 70 多级，有人则偏爱夏亚；喜欢大路痴安藤正树的人估计也不少（笑）。

有句话说的挺对：在电影里你得听明星的话，但是在游戏里他（她）得听你的话。这是游戏的优势，可这优势现在根本不能发扬光大，连保住自己这一片阵地都困难。

文：铁杆合作组 小草

http://knl.bj.163.com 之“游戏人生 > 次世代天空”



图为在 GAMEBAR 和《游戏批评》上发表过文章的长春李一卓读者。

他的 QQ：16314121，E－MAIL：a－lee88@263.net。

编者欢迎其他朋友也通过邮件发来自己的打游戏时的照片。这样在和其他读者成为朋友时岂不更加完美？

●请帮我公开我的邮箱和 QQ：87412802，望结交广大任天堂迷！（闻峻）

●山东潍坊韩飞 QQ：24421333

●本人希望结交 GAME 友，QQ：42030672

天才游戏制作者的 专家坚持 之所以必要的理由

PART THREE

请大家留意第五期《电玩新势力》。再见！

铃木裕的世界

（连载一）

一、被音乐包围的童年

——铃木裕个人简历——

……

1986 年

4 月 1 日 进入软件开发 2 科（并担任科长代理）

9 月 [OUT RUN]发表

[街机/体感游戏/赛车]

这个游戏是通过操控机体上的方向盘来模仿真实的赛车环境，从中我们可以体会到那无与伦比的真实感，并且那来自 FM 音源的美妙背景音乐至今仍然让众多的爱好者留下深刻的印象。

1987 年……**因版面所限，这部分“年表”内容将抽空刊登或转至“电新”。**



（以下接彩页正文）现在想起来，当初其实也并不是因为喜欢 PAUL MAURIAT 才去听他的音乐，我这样说希望各位 PAUL MAURIAT 的歌迷可不要生气。

当时不管是我身边的同学们都在议论的音乐也好，是我父母所推崇的音乐也好，我脑子里就是根本听不进去，而且我也不想听进去。因为我总觉得一定要去听一些不同风格的音乐才行。

其实那时我也根本搞不清楚什么是摇滚，什么是爵士，只知道自己最初想去听的应该是一些更轻松或者更容易听懂的音乐。后来我去买了些像“荒野的七人”（注七）呀“夕阳的镖客”（注八）之类的电影原声音带来听。

但还是从心里觉得“仅仅这样是远远不够的”。

身边的人劝我去听的音乐我都不要听，但是又没有能够找到自己真正想要去听的音乐。后来终于找到了电影音乐，从那以后，我陆续听了很多很多的电影音乐，才发觉自己终于找到了自己最喜欢干的事，就是仔细地去听每一首歌然后找出它们的不足之处。

然后我的古典音乐厌恶症持续了很长的一段日子。我敢肯定那是因为父母总是对我说“古典音乐是很棒的”才形成的神经性反射。到我重新认认真真地去听古典音乐的时候已经是我 40 而立之后的事了。直到那时我才重新接受了古典音乐，才感觉到原来古典音乐也是很出色的。在古典音乐的大海中我也终于能够用最自然的方式去寻找自己真正喜欢的音乐了。

年轻时总觉得年纪大了以后可能会变得很消极。但是真的到了那个年纪以后，却又不一定是那么回事了。感觉身上少了很多莫名的抵触情绪以及自负感，这样反而让我每天都过得很快乐。

[注七]荒野的七人，1960 年上映的美国电影。该片由著名导演约翰．斯塔琼斯执导，斯蒂夫麦金主演，典型的西部枪战片。故事围绕着 7 个被雇佣来保卫村庄安全的枪手展开。黑泽明的[七人之侍]就是以它作为蓝本的。

[注八]夕阳的镖客，1965 年公映的美国电影。该片由谢鲁乔让内执导，克林德．伊思特伍德主演，意大利式西部片的代表作品。说的是 2 个赏金猎人的故事。

（《铃木裕的世界》之连载一完结）

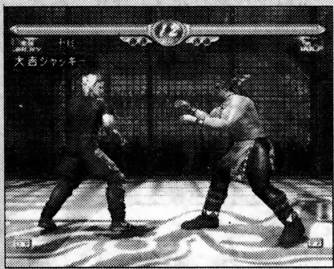
游戏点评

责编风林

GAMEBAR GAMEBAR GAMEBAR

VR 战士 4(VIRTUA FIGHTER 4)

机种:PS2 厂商:SEGA 类型:3D-FTG 媒体:CD-ROM



世界就是这么奇妙，本来如果要说《VR 战士》系列向家用版移植的话，怎么也不会轮到 SONY 头上，不过这次就变成了 SEGA 自己的家用机都没有份。说来也奇怪，SEGA 在自己主机上移植《VR 战士》时似乎从来都是“大大咧咧”，总得留下点遗憾。但这次在《VR4》的移植上分外认真：比如游戏模式就相当丰富，让玩家除了对战之外还能有点别的可做。从画面上来看比起《VF3》有了很大程度的飞跃，但却没有了《VF3》出现时的那种震撼，也许近些年出色画面的游戏太多了吧。

总体说来，《VF4》的 3D 制作水平只能算作中上等，场景的光影效果表现一般，变化主要是集中在诸如水面、蒸汽的环境特效上的增强。比如有雪的那个场地，人物在打斗时不但会留下一串串的脚印，而且雪花还会飞溅起来，让玩家十分有临场感。但比较遗憾的是这样出色的创意和制作仅仅应用在了这一两个场地中。与背景相反的是在角色的制作上体现了 AM2 研(制作组)的强大实力，首先在角色脸上就运用了大量多边形，粗略估计怎么也得几万个——这从角色那栩栩如生的表情就可看出，其次是角色身上装束的花纹和褶皱，像陈洛父女服装上的华丽刺绣，如果镜头够近的话完全可以看清上面的每一笔，而那种随着角色身体摆动的褶皱让人感到衣服的确是“穿”在角色身上的，比如雪飞的袈裟，大家一看便知——因为至今还没有一个 3D 对战游戏“敢”让角色穿这样的服装的，仅凭这一点足以。

由于无缘玩到本作的街机版，所以对移植度上无法作出评判，但相信只要是喜爱《VF》系列的玩家其实是不会在乎画面或是其他方面的，因为它的真正出色之处是在于严密的系统和平衡性，这方面至今还没有 3D 对战游戏能够超越，这也就是 SEGA 的真正“本钱”。其实对于这样一个常年“霸占”日本街机榜首的“吃币怪物”来说，以笔者小小的资历是无权对之加以评论的，咱们要做的就只有一个——千万不要错过！

——鞍山 姚舜禹

角　色：9	操作性：10
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：?
情　节：——	总评价：8.75
游戏时间：2 小时以上	

零(ZERO)

机种:PS2 厂商:TECMO 类型:AVG 媒体:DVD-ROM



个人认为恐怖感的营造很大部分在于敌我双方设定的不平衡性。《寂静岭》系列利用黑暗，浓雾等要素强化了敌方角色，同时通过削弱武器装备（铁棒加手枪）来弱化主角，使玩家时刻提心吊胆，而这次《零》在这方面做得更加极端。主角是一个行动迟缓的少女，手中唯一的武器是一部老式像机。而敌人变成了黑暗古宅中形影无踪，穿墙自如的鬼魂。在这样实力悬殊的情况下，遇见一次敌人，就等于获得了一次折磨自己的机会。撞到鬼时，手柄会不停地振动，而你根本无法知道它的位置，黑暗中只能选择不停地跑动。这样做好像并不是为了求生，只是要确定自己还活着。觉得离它已经足够远了，掌起像机，四周疯狂扫视，却发现什么都没有，刚想放下，又歇斯底里起来，再往边上一看，一个巨大的鬼头出现在镜头里。原来，无论到哪，它都和我在一起。(苦笑)接下来是凄惨的尖叫，苍白的画面，不停的咔嚓声，心跳声……好像已经成功地将它封住，可我却坚决地按下了 OPEN 键。

为了增加恐怖效果，游戏运用了很多类似电影的表现手法。比如，有时一开门就会有一具直挺挺的鬼魂站在你面前，在漆黑狭长的走道里，借着手中微弱的灯光，会看见远处拐角有一个长长的影子慢慢地拉过来……本作以日式古宅为舞台，到处是带血的长袍，玩偶、屏风、古旧字画……在幽暗的灯光下，踩着吱呀作响的木板走道，配着那种不同于《寂》，又同样让人抑闷窒息的音效，使人时刻有种关机解脱的冲动。值得一提的是，游戏画面很平静，开门奇快，不用黑屏，但却是以减少帧数(动作变慢)，牺牲光源为代价，这与恐怖主题又正好合适。总之，这是一部处处为恐怖，确实很恐怖的作品。如果你认为在玩过《寂 2》之后，还有富余承受能力的话，就试试它吧。不过我还是想罗嗦一句：胆大者请慎用，毕竟好游戏还有很多。胆小者……不说也罢。

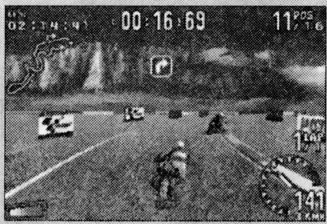
——长沙 艾舟燕

角　色：8	操作性：7
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.8
游戏时间：2 小时 16 分	

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

摩托 GP(MOTO GP)

机种:GBA 厂商:NAMCO 类型:RAC 媒体:卡带



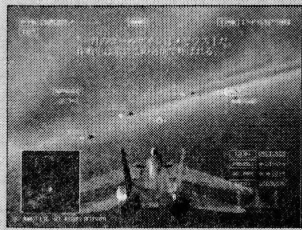
与 NAMCO 镇社大作山脊赛车系列齐名的 GP 摩托系列，借着日前 PS2 版本发售的强大造势，不失时机地抢滩 GBA。似乎 GBA 之前的几款竞速游戏都缺乏大厂大作。故游戏的表现还不是很让笔者满意。而本作一出，正是应了那句老话：名家一出手，就知有没有。一上来，别的不说单是摇滚乐队的疯狂演奏，就已让人热血沸腾。而游戏中，瞬间提速、机车的轰鸣声，特别是在超车时感受极入耳。而竞速之基本，赛道的设计也安排的颇具水准。单就基本赛道就有 16 条之多，当然还不包括隐藏道。其中远景贴图用色极为柔和，烘抬气氛。而笔者以为，NAMCO 最老道的地方正是：每条赛道两旁几乎没有什么景物，节省机能，而在赛道上则放置了大量路牌及广告牌，并以路牌极速“飞后”来表现出绝佳的速度感，几近梦美(作形容词)，服了，绝了！再有，弯道一向就是竞速游戏的命脉。而当以 258M 时速侧趟、找位、入弯、贴边儿、出弯，这种一丝闪失即告飞车的快感，令人窒息。另，在细节方面也是绝对追求真实，赛手竟会下意识的回头观察敌车。毫无疑问，本作绝对是至今 GBA 上最出色的竞速类游戏。

角　色：8	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：10	移植度：——
情　节：——	总评价：9
游戏时间:NN 小时	

——南昌　严俊

皇牌空战 4(ACE COMBAT4)

机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 媒体:DVD－ROM



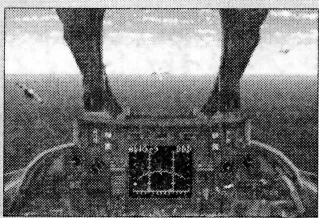
NAMCO 的皇牌射击游戏在 PS2 上发售了。本作凭借硬件性能强大的 PS2 为玩家创造了更真实而凄惨的天空，更为壮观而残酷的战斗。游戏对应 16：9 的宽屏幕，令视野更为广阔。难度方面可以说适中，则接触的玩家也能适应。但操作方面就不那么简单了，操作较为复杂，要一段时间才能习惯，但若配上专用操控杆，操作便可得心应手。游戏中导入了“Said Story”的新元素，使“AC04”的玩法给人较硬派的感觉，而且也能让一般玩家感受到重点所在。“Said Story”与玩家的视点完全不同，而是以一名和战斗没有直接关系的普通少年的视点来揭示游戏的世界观。这款“AC04”中，除了主视点、后视点外，还新追加了和实际战斗机一样的，以操纵席视点的新呈现方式。而悬挂在机体纵席上方，透明圆盖部分的支架和仪表之类也都将呈现在画面上，使玩家有更强的临场真实感。战机也变回大家熟识的 F－14、F－16 及 SU－27 等投入感更胜前作，而且部分隐藏机种的入手条件相当苛刻，对玩家非常具有挑战性。大家一定会喜欢这款《AC04》的。

角　色：——	操作性：9
画　面：9	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.6
游戏时间:一周	

——FIGHTERS

F14 战斗机(F14 TOMCAT)

机种:GBA 厂商:MAJESCO 类型:STG 媒体:卡带



美版的游戏都有两个最大的特点，一是高度的真实性，二是恼人的难度。而这款掌机上的 F14 也恰恰把这两个特点给继承了。画面是无可厚非的靓亮，单单是看到开头时 MAJESCO 的标志登场都让人坚信该游戏的不俗之处。在蓝天中挎翔时的感觉很好，看着白云一朵朵地从身边掠过(虽然这只不过是 GBA 强劲的放大缩小的体现)，还真给人一种身临其境的味道。利用 LR 键还能切换成左后方和右后方的视角，可见制作者的态度一点也不模糊。只不过，纵使能有 360 度大回转和侧机翼飞行，游戏对于场面的刻画依旧不能令人满意。或许也是鉴于 GBA 的 3D 性能所限吧，一是没有疾速飞行的味道。二是地海空三处茫茫，身为玩家的你常不知道自己到底是在飞还是在干嘛。敌机就更是狡猾了，常常是从你的视角范围内突地一下就没影了。庆幸本作中的敌机都不太凶猛，一般情况 下侧着收音机就能把子弹给避开了，不过自己想要击中敌人也就没那么简单了，它们都飞得好快啊……小品级的游戏，随便玩玩即可！

角　色：7.5	操作性：7
画　面：8.5	创　意：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：7.5
游戏时间:每天娱乐十几分钟	

——长春　LENY

太空频道 5(SPACE CHANNEL5)

机种:DC 厂商:SEGA 类型:ETC 媒体:GD－ROM



先买了 D 版，可惜只能玩前两关。经不住诱惑买了正版，终于看到了完美结局，感觉——超值。你能想像音乐游戏也有剧情吗？千万不要把音乐游戏理解成就是在跳舞垫上蹦两下。随游戏的进行，你绝对会喜欢上我们美丽、勇敢，富有爱心和正义感的主持人舞拉拉。游戏中出现过的所有的朋友和敌人一起为你呐喊助威的壮观场面时(虽然明知这是日本人惯用的煽情)笔者感动得浑身直起鸡皮疙瘩。正象游戏结尾所说，“本作献给热爱音乐、舞蹈和游戏的人。”劲爆的音乐，超炫的舞姿构成了本作。虽然不用跳舞垫，但也绝对能让坐在沙发里的你不自由主跟着动起来。音乐完全原创，舞拉拉的动作绝对是专业级的，这些绝不是 DDR 者流(无贬意)能比得了的。玩家在游戏中不仅要听，看也同样重要。没听清，记不住要看，是朋友还是敌人也要看，尤其是第三关“看”BOSS 组合方式的设想令人叫绝，另外本作的难度并不象风传的那么大，只要注意空拍和鲜有的节奏变化即可，只有最终关确实比较变态，俺也是用了秘技才过去的。

强烈向喜欢另类游戏的朋友推荐收藏此作，后两关乃精华所在，正版也值。

角　色：10	操作性：9
画　面：7	创　意：10
音　乐：10	移植度：——
情　节：8	总评价：9
我家能收到第五频道吗？	

——天津　曹煜

大众泡泡方块(みんなでぷよぷよ)

机种:GBA 厂商:SEGA 类型:PUZ 媒体:卡带



自从俄罗斯方块开创了下落型的智力游戏类型后这类方块 GAME 就层出不穷，而且每一款都让人玩的津津有味，这恐怕就是所谓的游戏性吧。噗哟算得上是这其中一个经典了,创意十足。下落的是一对对五颜六色可爱的水泡状的“史莱姆”,眨着好奇的大眼睛,有着丰富的表情,样子特逗。而且如果长时间没有被消去它们还会一副懒洋洋的样子,令人感到是有生命的存在而不是简单的方块。系统方面和传统的俄罗斯方块很不相同，绝对不能以简单的一排排消去为目标，必须强调连锁来攻击对手（不知是不是格斗游戏太火的原因,现在连 PUZ 都讲究对战、连击了)。技巧性非常的强,如果能造出很高的连锁数就会给对方形成极大的阻碍，看着对方窘迫的样子真是爽啊。不过本人的水平实在是不高,经常被电脑打的欲哭无类(无类:……)。游戏的背景音乐轻松明快,人语配音清脆悦耳,主角阿露露和她的小宠物的形象非常有童趣，而对手们也很搞笑的样子,那个小骷髅还喝茶呢(笑)。玩的时候心情十分愉快,感觉是一款“粉可爱”的游戏，简单又趣味十足,很适合给女孩玩。最佳购买时机：情人节时作为礼物送给女友,一定会大得芳心(笑)。

角　色：9	操作性：9
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.5
游戏时间:约 2 小时	

——北京　罗剑锋

机动战士高达外传 0079

机种:DC 厂商:BANDAI 类型:ACT 媒体:GD－ROM



此篇是有感于《电子游戏软件》2K 23 期的“驾舱模拟游戏大比拼假”而写。这款游戏绝对是 DC 迷＋GUNDAM 迷不可错过的,虽然《电新》把它放入了“怀旧精品屋”,但它绝对不是一款旧游戏，至少我这样认为(因为刚爆机没多久)。玩《0079》的时候虽然没怎么体会到莱因所说的那种紧张感和爽快感，倒是有好几次要砸掉手柄(组装的)。其实关键就是敌 MS 太强还有运输车也强得不像话，而且吉姆也太……，在选择机体的时候一般不选 RGM－79，因为手雷无法锁定（不一定扔哪去呢)，武器方面一直没怎么用光线枪（因为当时还不知道能量用完还能填，所以一直用机关枪……)。

本来以为能驾驶 GUNDAM 所以才买的，但爆了机也没见到 RX－78－2 的影(RX－79CG 也行呀),着实失望了很多。资料盘也很有玩儿头,称アムロ为 NT 不如说是 BT,什么玩意都打不着他。近距离格斗(光剑对电磁斧)和分配僚机的任务都是本作的一大特色，正如总帅说的，“没有它们的配合是很难完成任务的”（对原话进行了一点变动)。

角　色：9	操作性：10
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：9
游戏时间:30 小时以上	

——沈阳　刘骞

唐老鸭大冒险 ADVANCE

机种:GBA 厂商:UBISOFT 类型:ACT 媒体:卡带



一开始并没有在意此游戏，只是随便看看。但竟然在游戏的制作人员表中清清楚楚地看到了许多国人(当然是汉语拼音)，而且还有那个熟悉的名字 Ye Wei (叶伟)！记得在《五周年》中叶伟曾经说希望在某个游戏中能看到他的名字，这个愿望在两年后的今天终于实现了。从 CREDIT 中可以看出从策划、美工、动画到编程、测试都是由中国人完成的,完全是 Made in China 的游戏了。

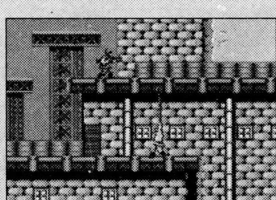
本游戏与同是 UBI 出的雷曼很相似，都是卡通动作游戏，唐老鸭为了拯救自己的女友而展开冒险。游戏中加入了二段跳,快跑等新的动作要素，手感拿捏的颇到位，关卡设计的也不错，而且有着 ACT 难能可贵的流畅性。此外穿插的动画和图片非常的精美,其他方面如画面、音乐等水平也相当的高,整体看来绝不逊于国外的产品,在《FAMI 通》中也获得了 30 分的高度评价,进入了金殿堂,成绩不俗。应该说比较满意,非要挑剌的话可能只是 UBI 的 2DACT 一贯缺点了,行进方式单调,游戏过程平淡无奇,缺少兴奋点。如果有些隐藏要素就好了,。不过作为“第一款”国产游戏,达到这个水平已经很不容易了。

角　色：8.5	操作性：8.5
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.4
游戏时间:不明	

——白花乱舞

希魔复活(ヒットラの复活)

机种:FC 厂商:CAPCOM 类型:ACT 媒体:卡带



作为 FC 时代具有代表性的 ACT 来说,《希魔复活》绝对是那种“下得了厨房,带得出厅堂”的经典。至少，这样一款游戏对于 FC 时代过来的“骨灰级”玩家们来说,影响绝不亚于 FF 系列对 PS 玩家及非玩家们的影响。CAPCOM 称得上是 ACT 的老道了，《希》玩起来似乎更类似于 ARPG(当年似乎还没有 ARPG 的概念吧)。主角虽不具有跳跃的能力,但利用手中的铁链却可以做出许多高难的动作,只可惜那些玩惯了魂斗罗的玩家会大呼困难。许多对冒险前进有利或必须的道具均需在各版过程中取得，而玩家又能在地图上自由地选择自己想去的版面，使得游戏的趣味性又大大提高。而游戏各版的场景又俨然一座大迷宫,玩家不仅要以信息的取得为目的,更要以本版任务的完成为努力,BOSS 常常是巨大而充满气势，途中解救的同伴及发生的故事情节连接得又十分紧密，使得整部游戏的结构性相当完美。游戏的理念既使是在今天看来也绝不会输给大红大紫的《MGS》或是《生化危机》。今天,在 PS2,在 GBA 大行其道的今天,依然希望众玩家能唤起当年美好的回忆。

角　色：9	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：9.5
游戏时间:不明	

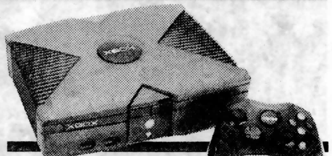
——长春　LENY

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。



●XBOX 的上市，标志着家用机史上第四次硬件竞争正式拉开了帷幕。2 月 22 日在日本的首发并没能像美国那样引发话题性轰动，这样一来显然将有更多好戏可看，而玩家们也无疑会从中得到实惠。虽然目前还无法预料 XBOX 今后的发展，但是对于这台完全美国化的主机我们应该给予其足够的关注。这次风林与天师两人将就对 XBOX 的未来走势提出看法，想深入了解业界动态就不能错过每月一篇的“热料大嚼”！

XBOX



在我们的眼中……

风林：这次与天语要讨论的话题是 XBOX 的未来（笑）！

天语：还就是在最近，我深切感受到 XBOX 所带来的映像冲击力。

风林：恩，从首发的软件中的确可以看出“不一样”的味道，但不知天语所指的“冲击力”又是从何而来的呢？

天语：正如微软方面既定的战略，XBOX 上市后，首先要从“视觉”上给玩家带来对手主机所不能达到的最强画面，满足了这个前提，后续的对策自然就展开了。我个人觉得微软的这个目的达到了，单从画面来讲，DOA3 比 VF4（街机）毫不逊色。

风林：有道理。上月 XBOX 在日本首发应该说不是十分理想，虽然日本玩家彻夜排队的场面不免让人对 XBOX 抱有一丝希望，但从首发的结果看还是不尽如人意啊～～

天语：所以说那里面有对盖茨会长的“个人崇拜”啊（笑）！不过 XBOX 的主机之精致，却超出了我以前的想像。还有像日版手柄的再设计等等，从许多小地方可以看出微软的用心。可以说 XBOX 具备了成功的基础——这台机器“先天”很好。

风林：微软对这次日本的发售应该说准备是非常充分的，要不然也不会在早先断然推迟日版发售日了。日版 XBOX 硬件设计上更加贴近于亚洲玩家，看来微软的努力的确没有白费。是否可以说硬件的强大是吸引日本玩家购买的一个方面呢？

天语：“游戏机的胜负要靠软件来决定”，但由于时代的发展特别是宽带的普及，我认为，开发环境优越的 XBOX 会有大量游戏出现；第二，如果网络整备顺利，宽带将是 XBOX 的一个杀手锏。由于主机性能的超前，微软有吸引大量厂家加入的筹码。不久前看到 CAPCOM 为 XBOX 新开发的“铁骑”，这种游戏我想只有 XBOX 能做。如果说游戏业还需要进一步发展的话，那就离不开 XBOX。因此这个问题的答案应该是肯定的。

风林：“铁骑”逼真得可怕啊！！恐怕 GC 的画面摆出来也不免要“汗”一下。不过从首发的软件阵容当中，却让人有“数量很多但缺乏重点”的感觉。也正因如此，“DOA3”才担当起了敲门砖的角色。虽然首发还算顺利，但随着高潮的减退，迅速制定出行之有效的战略并推出一些让人感到“XBOX 太棒了”的软件才可以维持这种势头啊！

天语：那就看微软的道行了。比如，现阶段 PS2 在性能上虽然排名最后，但由于其游戏丰富，软件商趋之若鹜，以致该主机一枝独秀。但要注意，PS2 以前也不是没经历过软件低潮，事实上它甚至是凭借着 PS 的惯性（SONY 主机的高装机量）而硬把软件商给拽了回来。与此相应的，微软能不能凭借着其高人一头的 XBOX 先把软件商给吸引过来，再形成高装机量，进而吸引更多的软件商顺利发展，是我很感兴趣的。

风林：感觉这次 XBOX 的发售给游戏界带了一些新意，我想不止我一个人。与之相比，PS2 与 GC 似乎仍旧是 PS 与 N64 的延续，也许由于 XBOX 是美国主机的关系吧（笑）？但 XBOX 要想在日本取得成功，无疑要靠众软件商的捧场才可以。虽然目前已经有部分厂商加盟并宣布为其开发软件，但是仅靠这些还远远不够的。真正的执牛耳者还是按兵不动啊。

天语：越是执牛耳者，反应越慢。“革命”的主机（或游戏）未必一定“成功”。“牛耳”应是指商业方面的“销量”。以 GC 为例，其目前以任氏自产软件为主，在日本这种办法仍然还行得通，但在美国似乎出现了踏步的苗头。对 XBOX 我之所以比较乐观，是因为我觉得它的性能确实已高到让软件商“根不得立即着手开发游戏”之地步，但事实上大手软件商仍然可能不与微软合作，这是问题的关键——XBOX 虽然够好，可如果软件商一味看重“装机量”，那新主机就没什么希望。我觉得为了业界整体的进步，软件商会给微软这个“面子”，尤其在日本。

风林：给“面子”是一方面，重量级软件是否能够搬到 XBOX 上也是很关键的。假设 SQUARE 加盟了 XBOX，但是只开发一些实验性的作品，恐怕对 XBOX 来说也只能是混个“得人不得心”罢了。关键是微软是否能够让这些厂商甘心情愿的掏出锦囊，至少从软件阵势上不要比 PS2 差太远才好。就目前的形势而言，恐怕很难啊。

天语：“谋事在人，成事在天”。日版 XBOX 显然要付出更大的努力。当然还有一种极小的可能性，就是 XBOX 在北美成绩较好，转过来再攻日本时，搭上了顺风车，取得数百万台的成绩。我不能排除日版 XBOX 在将来有“转运”的一天。这并非感情上的推测，而是 XBOX 让我看到了微软的“深度”与“细腻度”。也许 XBOX 只是微软庞大计划的一个小环节，但我相信他们是玩真的。

风林：是啊，XBOX 在美国的成功绝非“好运道”那么简单，的确是体现了微软在营销、宣传以及整体策略上的功力，但是若想在日本获得成功就不是仅此而已了。想要进一步扩大战果，在软件上下功夫是必须的，这就要看微软的努力啦。不过还真不敢想象，在 XBOX 上玩 DQ 是什么感觉？

天语：当初自己以 SEGA 铁杆自居，连 PS2 的手柄都用不惯，现在玩了武装雄狮 BLAZE 和 VF4，自我感觉比不是也很好吗（笑）？我认为 XBOX 是一台亲切的主机，用这个大家伙玩 DQ 或是 FF，“没有最好，只有更好”。

风林：是啊，XBOX 已经迈出了成功的第一步，无论今后是否能够成为继 PS 后又一部风行全球的主机，都无疑在游戏历史上写下了光辉的一笔。我们期待着，XBOX 能够为我们带来全新感觉的游戏。

■最希望在 XBOX 玩到的游戏是……



■风林——

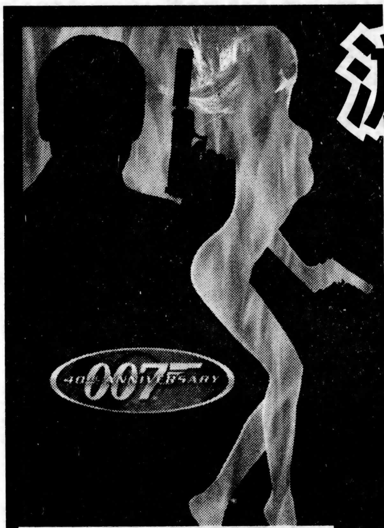
1、莎木 3
2、格斗之蛇 3
3、铁甲飞龙 3
4、横行霸道 3
5、恐龙危机 3



■天语——

1、莎木 3
2、铁甲飞龙 3
3、武装雄狮 3
4、VR 战士 4.
5、梦游美国 3

游戏与电影



文/铁杆合作组——小草·绫波命

终于看到了去年（2001年）奥斯卡的提名，里面连FF电影的影子都没有。想起去年7月之前坂口博信的信誓旦旦，不禁哑然失笑。史克威尔整天梦想着"游戏电影化"，并且努力把它付诸实践，并做出了游戏电影，但这游戏电影最后还是失败了。原因很多，自不必谈。

老史的精神确实可嘉，但是失败的原因好象不仅仅是市场口味的问题。似乎在基本的观点上也出了点差错——那就是对电影的崇拜。

电影，真的有资格做游戏的榜样么？

最典型的例子就是《007》和《合金装备》的比较。玩家通常喜欢称MGS为高度电影化、活像007的游戏，就连小岛自己也这么说过。我有幸看过几部007电影，也目睹MGS的全剧情（虽然自己打得极菜，汗）。后者没有必要再叙述了。但是前者，却不配作MGS的标尺。

007系列电影的一个共同点，就是大大的俗套。虽然情节和场景千变万化，但是某些"定律"却总能在背后生效，决定着电影的走向。大智大勇、风流倜傥兼天下无敌的邦德总是能驾驶着各种交通工具、用手中那小小的手枪（勃郎宁？没注意。不会是SOCOM吧！），一次次地摧毁敌人称霸世界的阴谋或者强大的终极武器，顺便在冒险历程中俘获某美女的芳心和眼泪（而且这些美女总是每集换一个，这更是卖点所在）。在早期的007（章鱼女）中更加夸张——邦德甚至可以驾驶亚音速的教练机，熟练地躲避三倍音速防空导弹的致命攻击——说白了就是一个字：假！

而且007电影里经常对"敌人"进行相当丑陋无礼的刻画（也难怪，英国拍的电影么）。比如华约的高官们，一般都是自大的战争狂；而前苏联的直升机，通常是由娇小的"小羚羊"（一种法国轻型直升机）涂上红星来扮演的。再联想起"壮志凌云"里冒充米格式（美国人眼中真正的恐怖！）的烂飞机F－5E，我实在是懒得再说什么了。这种手法，比早期的游戏都要幼稚得多。

不可否认，小岛在制作MGS的时候，的确借用了007的手法——比如开头的火爆序幕和制作人员名单的镜头切换特色（题外话：007的这个特点被周星星的"国产零零漆"极大地讽刺了一番）。但是那仅仅是手法而已，否则小岛他就不会被某国外杂志评选为"2001年全球十大杰出青年"之一了（爆笑。小岛"属熟"已经三十多了啊！）。他灌注进MGS的思想模式，实际上是近乎完全东方式的。所谓"长老会"这种"一个极其神秘的组织在背后操纵一切"的形式，可是很早就在日本有了的哦（注意，是"神秘组织"。那可不同于古罗马时代的元老会）。尤其是GANIAX，看过"蓝宝石之谜"和EVA的同志们都应该清楚得很……而斯内克和雷电最大的敌人，也不是液体蛇或者索利达斯甚至"合金装备"，而是他们痛苦的心、他们自己悲哀的宿命。

纵然MGS里采用的是纯粹西方化的表现手段，也不会抹杀东方式内涵这个铁的事实——这和FF电影倒很相象。但是FF电影是电影，不是MGS。MGS可以动，可以让老美的神经兴奋起来；再加上火爆的场面，所以它仍然能在北美市场成功。而很多中国玩家认为MGS2不好，原因是主角换成了毛头小子雷电，斯内克反而成了半个被拯救的过气英雄（尤其是在"Plant篇"里），整个游戏的情节有点像美国化的冒险故事而不是反核题材。从这个角度看也挺有道理。

另外一个例子就是"泰坦尼克"和FF8。两者同样具有流行要素——当今吹得最火也是最滥的主题——"爱情"（啥？"耐情"？）。虽然FF8的片头LOGO里是拥抱着的两人，但是其深刻内涵绝不在"爱"，而仍是和7代相同的"赎罪"（个人意见啊。不相信者请看最终BOSS最终形态的登场及濒死时的台词）。尤其是片头CG中那冲刷海滩的浪水，简直就和剧场版EVA中反复出现的某镜头一模一样（EVA的主题不是爱情，这没啥可说的吧），正所谓"大浪淘沙"，人就像被海浪冲刷的沙砾，面对命运的力量是没有太多办法的。说FF8有抗争也可以，但是斯考尔的"抗争"，仍然是伊迪雅早已设计好的计划。

但是大多数初次涉猎游戏就被FF8迷住的人，看中的仍然是它漂亮的CG，冤枉啊。而这些人把FF8与大烂片"泰坦尼克"相提并论的原因，正是养眼的电脑特技和"爱"的主题——哦对了，还有Eyes On Me和"我心依旧"。这也是相当无奈的——是任何一个真正的游戏迷都不愿意见到的趋势。

电影，其实真的没那么高尚。它和游戏一样，是娱乐业的一分子而已。它之所以被作为游戏学习的榜样，是缘其具有百年的历史和相当成熟的表现手法，以及庞大的受众群。但这些优点同样是把"达摩克利斯之剑"（注）：历史悠久也意味着创意的匮乏。现在的好莱坞也堕落进"唯电脑特技论"的圈圈，而仍然具有些许生气的欧洲电影被它打压得抬不起头来。

游戏的不成熟，从这个角度来看，也正是发展潜力和优势所在。虽然说游戏需要新的表现手段（比如游戏电影化后出现的CG、配音），但是更重要的无疑还是它本身的内涵。否则DQ系列早就销声匿迹了。

电影的确有很多值得游戏学习的东西，但是仅仅模仿电影，是不会有啥"艺术感"的。希望游戏不要跟着电影走这条老路才好。

注：希腊神话典故，比喻临头的危险。

话说木木

●这期想说的是——莫要进入PS2版"VF4"段位认定的圈套。

●街机与家用机的区别到底为何？恐怕许多人还没有能完全理解。而经过这段时间的"小修行"，木木也彻底的感觉到两者始终是无法相提并论的（看来我的道行还是浅啊～～笑）。

"VF4"就是最好的例子。

在PS2版"VF4"的KUMITE模式中，玩家可以创造自己的角色来进行等级提升、道具收集，收录到记忆卡中与朋友对战。该模式的乐趣无疑是非常高的，同时也吸引了相当一批玩家在家中苦修。自我提升等级，挑战日本高手的A.I角色。

虽然街机也有该模式，但是两者之间有着很大的区别。

●街机1000场胜率与PS2上1000场胜率有什么不同？

如果将以上两个胜率划上等号的话可就大错特错了，两者几乎不在一个层次上。强调人人对战才是本，而与A.I的鏖战也只能是消磨时间、熟悉系统、演练招式的一种手段罢了。

玩"VF4"切记不要闭门造车，如果因为自己战胜了KUMITE模式下的帝王级A.I而沾沾自喜的话，那么你的脚起码有一半迈入了段位认定的圈套。因为，对付A.I的战法在人人对战中完全行不通。

街机的打法与家用机始终是不同的，这也触及到了"街机的乐趣为何"而"家用机的乐趣又为何"这样一个深层次的问题中。

在街机迷面前炫耀自己PS2版段位有多高的时候，你已经输了。

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

我们设计“夏日彩虹”这个游戏，并不是单单只着眼在这个单一作品上的。在做世界观和背景设定的时候，我所属意的是一个完整而宏大的历史，而“夏日彩虹”这个游戏只不过是这整个历史长河中的一个瞬间；我们的想法是用多种媒介方式，包括游戏、漫画、动画或者小说等等各种不同的手法来把这整个历史的不同片断充分地展现在大家的面前－也就是说，这其中的许多故事都是相互关联、互有因果的，你看的相关文字越多、你玩的相关游戏越多，就对整个历史更了解。这个有点象我们现在发掘古迹，通过找到的碎片来拼接我们的历史，我们的做法也是一样。

“白夜”的故事从‘“夏日彩虹”前16年开始说起，一直到“夏日彩虹”差不多开始的时候，情节上算是正好把“夏日彩虹”中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和“夏日彩虹”中有许多紧密的关联。当然，不要指望“夏日彩虹”中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就象前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样……

——叶伟



白夜

（连载第四回）

天堂岛，一个隐藏了太多秘密的地方，一个历史的交汇点。

宇在那天早上走了，他说他还会回来。这时我才发现，一个人真的要下定决心，其实并不很难。

他走的那天，天出奇地晴朗，象是为他送行。而我知道他一定会回来的，而且还将带回灾难。

命中注定了的事已无法改变，我能够做的只有尽力去挽回。所以为了这个，我去了王宫，成为了王族的大祭师。年轻的国王，

违背祖训将是你被邪恶诱惑的开始。

* * * * * * * *

我不知道自己到底生活在什么地方，四周总是在变，从熟悉变得陌生，又从陌生变得熟悉。我是一条鱼，又是一只鸟，但奶奶却常常对我说：月是天上的仙子，月是人间的精灵……

我无法忘记他，无法忘记他的那双眼睛。奶奶，我是不是掉进了爱的陷阱？为什么我会随着他的心跳而心跳？随着他的呼吸而呼吸？我宁愿为他付出一切，只要黑夜真的不再出现，只要白夜真的来临。

* * * * * * *

我不知道为什么所有人都还要遵循几千年的旧制。难道就因为那些不可靠的预言？或是那些从未谋面的神祇？对的并不永远都对，错的也不永远都错。我是国王，我要改变这一切。

天堂岛禁地里隐藏的秘密，已经到了应该打开的时候。散发着腐臭气息的祭师，只能成为我的绊脚石，只有那个人……才是我的希望、我的契机……

* * * * * * *

闪电、乌云。

狂风、惊雷。

高高的祭台上，三个人之间的对决。祭师已经完成了他的使命，大法师将要开始他的行动。天堂岛的秘密、国王的希望，一切都已在眼前……

——第四章——

法师看着灵火在自己的掌心中跳动着，然后又轻轻地把它们倒回法器中。他伸出手，把自己的斗蓬慢慢地从头上撸下，深深地吸了一口气。风更大了，刮得很急，那一圈青色的灵火也在风中摇弋不定，似乎随时会窜回深深的地底里去。

仲这才看清楚那一直隐藏在阴影之中的容貌。第一眼看上去，法师的外表很年轻、很英俊－英俊得甚至有点秀气，但再仔细看看，却能看出他脸上那种沧桑和成熟，绝不是一个年轻人所能够拥有的气质。他的鼻翼很挺，象刀锋削过的山峰，颧骨很高，带得嘴角有点弯弯翘起，使得他的脸上总是带着一种嘲讽般的冷笑。然而最特别的还是他的头发，那本该是一团油亮乌云的地方，却散落着披肩的白色长发，在狂风中鬼魅般飘动。

仲不由得冽冽地打了一个冷战。

法师把自己的双手举起来，向自己头上伸去。宽大的袖口被卷得啪啦啪啦地飘动，他那白皙得近乎透明的皮肤，在铅色的阴云下更显得妖异可怖。

大法师是冰、是魔、是怪，但绝不可能是人。仲的心中这样反复默念着－他只能这样去想，因为从来没有一个人能给他这种压迫的感觉，如果他是人，那实在是太强了，仲不愿让自己丧失信心，尤其是现在这样的关键时刻。

法师双手伸得笔直，手腕部分像没有骨头一样，以一种奇特的方式翻卷着把手掌向天上展开。他的嘴唇急速地蠕动着，吐出一连串难以明辨的祈文。仲竖起耳朵，好不容易才努力听到其中的几句：

“……神啊……我的主人……亡灵已将你的厌恶抛弃……

……我已将您的恶魔交与大地……

……我已将亡灵的恶魔驱赶殆尽……

……它已被我困在掌心……”

仲的脸色一下变得很难看。

再生祷文！他居然在念清洗亡灵的再生祷文！！

这并不是什么很特别的东西，这样的祷文仲已经为王家念过无数次，熟悉得很。唯一奇怪的，是法师居然敢把它拿到这里来使用：驱赶亡灵的恶魔？亡灵里怎么会有恶魔？尤其是这些镇守天堂岛禁地的祖先的亡灵们，它们本来就是至善至纯的！这一点根本不容置疑！应该是让这些亡灵来清洗我们的灵魂才对，而法师这样做，简直是在亵渎……看来，这位来历不明的法师，看来是故意要在国王面前暗示些什么，好显得自己的不俗和仲的无能－你这个大祭师是不是在混饭吃，居然会连这个都不知道？这七、八年的祭祀做下来，你是不是一直都是在为恶魔做祈愿？



仲想到这里，不由得又打了个冷战。他转眼望了望身后，国王正全神贯注地看着大法师的动作，风声太大，而且看上去他似乎并没有听到大法师在念什么。仲稍稍安下了心，继续冷冷地看着。

风渐渐小了，青色的灵火却开始不安分地跳动起来，低低地象是在嘟囔着什么。大法师的双掌仍然仰翻朝天，口中继续念念有词，瘦长的身体笔直地站在祭台上一动不动。

祷文越来越长，大法师的嘴唇也蠕动地越来越快。灵火似乎被激怒了，发出狂躁而尖厉的呜呜声，撕裂纱帛般划破空气。

祭台下的人群一阵骚动，他们虽然看不懂法师究竟要干什么，却本能地觉得不安。仲再转过脸去，看到国王似乎也轻轻地皱了皱眉头。

哼，就算你开始不怕那些灵火的炙烤，但是惹恼了远祖的亡灵，再强的法力也是没法收场的！仲有点幸灾乐祸地回过头，也正在这个时候，大法师的祈祷忽然停止了！

法师布满阴翳的双眼里一下暴射出两道如电的目光，那些早就不安分的灵火象是终于挣脱了束缚，呼啸着绕着整个祭台转了一圈，然后向着法师飞去！

仲反倒有点可怜起大法师来了：灵火是绝对纯净的东西，无论遇到什么，只要有一点点邪恶之心，就会被彻底焚烧得干干净净。刚才的再生祷文，毫无疑问已经惹上了大麻烦，这位胆大妄为的法师，除了以一种很惨的方式走入地狱之外，看来不会再有其他更好的结局了。

*　*　*　*　*　*　*

仲的笑容在嘴角突然冻结住，出乎意料的，那些灵火居然在大法师的手掌上停住了。就象咆哮的巨獒遇见了主人，本来还嘶叫着的亡灵，忽然一下子就平静了下来，青幽的灵火轻轻转着圈，在翻开的掌心上方无声地盘旋，就象给法师戴上了一座神秘的王冠。

人群中又是一阵骚动，前排的几个人直直地跪了下去，接着是更多的人，大家伏下头，诚惶诚恐地把脸贴住自己的掌心和膝盖。从祭台上望下去是黑压压的一片，嘤嘤的祈祷声中带着一种奇异的力量，夺人心魄。

仲的膝盖间也不由自主的一软，扑通一下跪倒在地。

风不知什么时候完全停了，深铅色的云很快地散开，阳光重新把热力撒向整个世界。山谷里回响着低而有力的祈祷声，祭台上只有大法师还傲然挺立着，戴着神奇的灵火王冠，把长长的影子投向谷底。

法师把手缓缓地收回来，灵火顺着手势向下盘旋着，围绕在他身体周围。他转过身，望着身后的圣关，轻轻抖了抖手，那些火焰便以极高的速度倏地向前窜出，在即将撞到圣关石壁上的时候出人意料地轻轻一折，转瞬间便消逝得无影无踪。

山谷间一阵颤动，低沉的咆哮声从地底深处传出，脚下似乎有什么东西开始苏醒了。

大家惊愕地抬起头，大地持续摇动着，泥土和山石混着一些不知名的植物倏倏地往下掉，祭台摇晃着，象是随时都会分崩离析，只有大祭师，仍然标枪般挺直，右手仍然牢牢地指着前方。

仲站起身来，回头望向圣关。经历了千百年风雨的石壁上不知什么时候多了一道裂缝，接着又是一道，一股亮得刺眼的光芒从缝隙里射出，随着裂缝的走势在石壁上延展开来。

“圣关的门，已经准备好了。”大法师幽幽地说。

国王望着大法师，掩饰不住自己奇怪的神情：“既然准备好了，就请法师打开大门，何必还要告诉我呢？”

“因为在打开大门之前，我还必须作一件事，一件必须由您同意的事。”

国王有点不耐烦了：“说吧，不管是什么，我同意就是。”

“真的？”

“哼。”

“好，我要一条命。”

“一条命？为什么？”国王愣了一下。

“圣关不能轻易开启，除非我借用远古亡灵的力量。但是这些亡灵都是天堂岛的守护神，是逝去的智者之灵，没有人能够随意差遣他们。为了平息他们的怒气，我必须用一条命来祭奠。”大祭师平平淡淡道，象是在说一件与他毫不相关的事情。

可那是一条命啊！以活人来做祭奠，仲非但没做过，就连想也不曾想过。难道……仲这样想着，忽然手脚一阵冰凉，心也怦怦地狂跳起来。

难道……难道……大法师居然要……要拿我……开刀？仲想到这里，不由低低地咳了一下。

国王听完大法师的解释，一直苦着脸没有做声，听到咳嗽他才转过脸来，鄙夷地瞪了仲一眼后，忽然想到什么似的，马上又露出若有所悟的微笑，对着大法师轻轻道，“可以，只要法师需要，这条命随时是你的。为解开天堂岛几千年来的秘密，他死的也算值得。”

仲吓了一跳，他并不是害怕大法师真的会要他的命，只是觉得这样死了的话，未免有点太不明不白。无论如何，他也得和做出一点抗争的样子出来……或者，至少得给他这个抗争的机会，让他能够在自己的学生和昔日同僚的面前显示出真正的能力，也许，他与大法师还有得一比……

仲正胡思乱想着，大法师却轻轻一笑道：“我看这事与大祭师不会有什么关系。献给亡灵的，必须是至纯至善的生命，我早有安排。”

仲的脸涨得通红，大法师的话分明句句有刺，可是他却偏偏说不出一个字。自作聪明地想和法师决斗，可是人家却根本连决斗的机会都不愿给他。

他实在是尴尬透了。

幸好并没人注意他的尴尬。大法师挥了挥手，几个学生模样的人搀着一个从头到脚都裹在轻纱里的人，慢慢走上了祭台。

“我要的人，是她。”

* * * * * * *

月飘飘荡荡地落到了地上。她的鼻尖上还挂着空中寒气的清凉，她的耳边还残留着那个男人的体香。

“我要怎么才能帮你呢？”

天是灰蒙蒙地，辨不出是白天还是黑夜。星星不见了，月亮也消失了，四周有一团怎么也看不透的浓雾，把她紧紧地裹在潮湿的空气里。

斗篷里的男人就在她的前面，雾气茫茫，随风流动，他的影子也在眼前忽隐忽现。

“很简单的，只要跟着我走就行了。”

那声音在她心底响起，柔柔地、带一点点磁性，让她感到从未有过的安全与舒适。

雾气中，只有她颈间的星光还在闪烁。

“月是天上的仙子吧……月是天上的仙子呢……”

是奶奶么？奶奶？！月想死你了……奶奶，你是来接月的么？月想和你在一起，月不想和你分开啊……

月眯起眼睛，奶奶……你是在笑么……你要对月说什么呢？

“来吧，月，往前面走吧，往奶奶这里来，奶奶带你回去……回到天上……回到月住着的地方……”

奶奶伸出了她的手，月也伸出手去，却总是差着这么一点，总是碰不到……奶奶要走了，可是……可是你千万别把月留下啊……

奶奶……奶奶……月想跑起来，却迈不开步，她的双腿好像陷入了深深的泥淖，只能慢慢地、一步一步地向前挪动，只能眼睁睁地看着奶奶在她面前越走越远，渐渐成为浓雾中一个很淡很淡的影子。

月的眼角湿了，她不知那是什么，只是觉得滚到嘴里的时候，有一点咸。

* * * * * * *

轻纱中间的，是一个玲珑的身体。

那是一个女孩的身体，年轻、弹性、而且充满青春活力的女孩。虽然隔着一层纱帛，仲仍然可以感觉到一股奇特的馨香，从前面传来。

仲不由得舔了舔干裂的嘴唇。

“她……她就是你说的，那个至纯、至善的祭品？”国王也发现了轻纱下少女的躯体，他感到有点奇怪。

“是的。”

“她是谁？”

“她是一个必须为王国献出生命的人。”

“我能不能看她一眼？”

“不能。”

国王叹了一口气，他挥挥手道：“好吧……你……随你怎么办吧……”

大法师微微一笑，他搀着纱帛中的女孩来到祭台的中心，面对着山壁间越来越大、越来越亮的裂缝，轻轻地举起了手。

* * * * * * *

“你知道前面是什么吗？”

月摇摇头。那声音还是那么善良和温存，可是奶奶已经不见了，她很伤心，伤心的甚至连这个声音都不愿听见。

“那是你奶奶住的地方……那是天上……天上的宫殿……你看……抬起头……看看……”

月惊讶地抬起头，在眼前的迷雾当中，有着一团闪亮夺目的光源，在不停闪烁跃动着……奶奶……奶奶住的地方……天上的宫殿……天上……天上……

“那就是你该去的地方……也是你来的地方……”

“在那里……有黑夜么？”

“没有……那里一切都是为你准备的……没有黑夜……只有幸福……在那里，夜晚是白的，是明亮的……”

“真的？”

“真的……只要你……举起你的手，再往前跨一步……”

* * * * * * *

“先等一下，我有一句话想问问大法师。”

仲向前跨了一步，做了一个阻拦的手势。

大法师怔住了，国王也愣在那里。祭台下的人都抬起了头，不知道这个被废了的大祭师究竟想搞什么花样。

“你……你想问什么？”

“她……她究竟是什么人？”

“是我现在需要依靠的人。”

“你需要依靠她？还是你借着她对你的依靠想利用她？”

“这其中有区别么？”

“有。”

大法师忽然大笑了起来：“时间已经不多了，我不想再和你胡扯下去。有什么事，等打开圣关之后再说，好么？”

“好。但是请法师先把纱帛拉开，让我们看看她究竟是谁。”仲坚持道。

大法师的脸一下变了，变得很难看。他转向国王，厉声喝道：“这到底是怎么回事？这祭礼还要不要继续下去了？”

国王摇摇头：“别去理他，你接着办正事要紧。”

“不行。”仲仍然站在两人的面前，毫无退让的意思。

“大祭师！你……你想干什么？！来人啊！把……”

国王的话并没有说完，仲已经做了一个手势，风卷了起来，掠过圣关前的山壁、掠过祭台、也卷起了女孩身上的轻纱。

轻纱飘起来，卷过女孩的脸颊，卷起她齐腰的长发，也露出她那双空灵无神的眼睛……

女孩向前走了一步。

“奶奶……”

“是……你……？”

“是……她……？”

（未完待续）



2002年4月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
WTC～世界房车锦标赛	WTC～ワールドツーリングカーチャンピオンシップ～	RAC	SPIKE	4月4日
CAPCOM VS.SNK 千禧格斗加强版	CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	FTG	CAPCOM	4月18日
桃太郎电铁5	桃太郎电铁V(ハドソン・ザ・ベスト)	TAB	HUDSON	4月18日
实况足球胜利十一人2002	ワールドサッカーウイニングイレブン2002	SPG	KONAMI	4月25日
风之克罗诺亚～沙滩排球	クロノアビーチバレー最强チーム决定战!	ACT	NAMCO	4月25日
猫和老鼠(暂名)	トムとジェリー(反题)	ACT	SUCCESS	4月
PLAYSTATION 2				
装甲核心3	アーマード・コア3	ACT	FROMSOFT	4月4日
GP表演赛	スタントGP	RAC	MTO	4月11日
心跳回忆2MTV～在马戏团相逢	ときめきメモリアル2MTVクリップサーカスで逢いましょう	ETC	KONAMI	4月18日
狂热职业棒球2002	热チュー!プロ野球2002	SPG	NAMCO	4月18日
混沌世纪～失去的友情	ジェネレーションオブカオスネクスト～失われし绊～	SLG	IDEA FACTORY	4月25日
混沌世纪～失去的友情(动画DVD同捆)	ジェネレーションオブカオスネクスト～失われし绊～(アニメ)	SLG	IDEA FACTORY	4月25日
卡莱里安:灰	ガレリアンズ;アッシュ	科幻ACT	ENTERBRAIN	4月25日
剑豪2	剑豪2	ACT	BANPRSTO	4月25日
实况足球胜利十一人6	ワールドサッカーウイニングイレブン6	SPG	KONAMI	4月25日
暗黑天使～吸血鬼之默示录	ダークエンジェル～バンパイアの默示录～	AVG	SOFTMAX	4月25日
我做我家	マイホームおつくろう!	SLG	胜利	4月25日
机甲武装G～第三次克鲁迪亚大战	机甲武装Gブレイカー第三次クラウディア大战	ACT	SUNRISE	下旬
夏日的沙漏	夏色の砂时计	AVG	PRINCESS	4月
绝体绝命都市	绝体绝命都市	AVG	IREM	4月
莉莉的工作室plus～炼金术士3	リリーのアトリエプラス～ザールブルグの炼金术士3～	RPG	GUST	4月
光～编织话语	SHINE(シャイン)～言叶を紡いで～	SLG	SUCCESS	4月
机甲兵团J－PHOENIX	机甲兵团J－フエニックスバーストタクティクス	STG	TAKARA	4月
蝙蝠侠外传～复仇的誓言	バットマン外传	ACT	UBISOFT	4月
KO拳王2002	ノックアウトキング2002	SPG	EASQUARE	4月
DREAMCAST				
同窗会2	同窗会2 again＆refrain	SLG	NEC	4月4日
机动战士高达～连邦vs.吉翁＆DX	机动战士ガンダム连邦vs.ジオン＆DX	ACT	BANDAI	4月11日
世界系列棒球2002	World Series Baseball 2k2(DCダイレクト专售)	SPG	SEGA	4月18日
新世纪福音战士绫波育成计划	新世纪エヴァンゲリオン绫波育成计划	SLG	BROCCOLI	4月18日
我的快乐五月	My Merry May	不明	KID	下旬
NINTENDO GAMECUBE				
血腥咆哮X	ブラッディロアエクストリーム	FTG	HUDSON	4月25日
RUNE	ルーン	RPG	FROMSOFT	4月
XBOX				
F1赛车2002	F1 2002	RAC	EASQUARE	4月4日
终极格斗锦标赛	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	ACT	CAPCOM	4月18日
HALO	HALO	ACT	MICROSOFT	4月25日
神秘岛3	ミストⅢエグザイル(反题)	AVG	MEDIA QUEST	4月
SSX滑雪	SSXトリッキー	SPG	EASQUARE	4月
KO拳王2002	ノックアウトキング2002	SPG	EASQUARE	4月
GAMEBOY				
我的餐馆	わたしのレストラン		KID	4月12日
GAMEBOY ADVANCE				
麻将ADVANCE	彻万アドバンス～免许皆传シリーズ	TAB	加贺TECH	4月12日
银河之星～露娜传奇	ルナ～レジェンド～	RPG	MEDIALINK	4月12日
叛逆小子	大好きテディ	不明	MTO	4月19日
海盗高尔夫	黑ひげのゴルフしようよ	SPG	TOMY	4月19日
绵羊之心	ひつじのキモチ	ACT	CAPCOM	4月19日
实况足球WE	ワールドサッカーウイ・イレ	SPG	KONAMI	4月25日
洛克人ZERO	ロックマンゼロ	ACT	CAPCOM	4月26日
职业棒球	ガチンコプロ野球	SPG	ナウプロダクション	4月26日
头文字D	头文字Dアナザーステージ	RAC	SAMMY	4月26日
鹦鹉学舌俱乐部	おしやべりインコ俱乐部	ETC	ALPHA EDIT	下旬
携带电兽2(速度篇)	携带电兽テレファング2・スピード	RPG	SMILESOFT	下旬
携带电兽2(力量篇)	携带电兽テレファング2・パワー	RPG	SMILESOFT	4月
仓鼠太郎3～爱之冒险	とっとこハム太郎3ラブラブ大冒险でちゅ	ETC	任天堂	4月
人生游戏ADVANCE	人生ゲームアドバンス	TAB	TAKARA	4月

注:以上发售表的统计时间为3月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:黄金莱因/Shadow Phoenix



VOL.6 部分精彩内容

劲作摩天轮
生化危机
狂野历险3
鬼舞者2
三国志战记

XBOX专辑
丛云
式神之城

格斗竞技场
KOF2000精彩连续技

CG音乐厅
DOA3精彩CG
心跳回忆2音乐欣赏

FF巡游线
露露的魔法讲座
FFX异界之舞

电软 悬赏 电新

征集
PS2、DC、GBA、XBOX、GC、N64
精彩游戏影音及相关图文

如果你有以上机种游戏的精彩爆机画面、攻略秘技、研究心得、CG音乐欣赏及相关的图片及文字，就可向我们投稿，入选并采用后你的作品将收录在《电新》光盘或《电软》相应栏目中，并有丰厚赏金等着你拿！

报名
确定你要投稿的作品内容后，你可以通过以下三种方式向我们报名：

1、写信寄给：北京6129信箱，《电玩新势力》收，邮编：100061
2、E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
3、限时热线电话：010-64472187找“莱因总帅”或”天师“每周一至周五中午12：00-13：00，其余时间恕不接待。

注意：请务必说清机种、游戏、要投稿的内容以及你的姓名、电话、地址。

入选
一旦你投的稿件经评估后入选，我们就会立即联系您。如果你在北京本市，被通知入选后就可直接来编辑部现场演示内容，如果在外地，可将能重放影像的记忆卡寄给我们，我们采用后即寄回。

领赏
1、编辑部通知你的作品入选后，只要我们完整见到你的入选作品，不论最终采用与否，你立即获得入选奖：100元。
2、一旦你投稿的作品收录《电新》或《电软》，我们会根据作品质量和难度再给你100-500元的赏金。哈哈，够买一张原版盘啦！



有胆子，就虎口拔牙

来拿你的赏金吧！

biohazard

《生化危机》在GAMECUBE进行着脱胎换骨的变化，更加逼真的画面令恐怖感更上一层楼！为了让没有GC的玩家也能领略本作的风采，"电新"第6期中将收录许多高画质的精彩片段，各位在期待"生化"的同时也请期待"电新"吧！

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.22	
	类型：AVG	价格：6800日元	同捆：记忆卡	



颤栗的恶梦再次复苏——！





CAPCOM招牌系列《生化危机》将全部移植到任天堂的GAMECUBE，不过这并非单纯的复刻！大幅提升后超美的画面，以及更加耐玩的系统都将令玩家大呼过瘾！而在最新出版的"电新"（第6辑）中，收录有大量GC版"生化"中令人窒息的片段，为了让广大电软的读者能够先睹为快，下面就率先公开其中的部分图片！

打倒潜伏在黑暗中的异形怪物，从被诅咒的魔馆里逃脱！





被这样的蜜蜂螫到…

与这样的怪兽遭遇还能够生还吗？



赶快为他找到血清

←找血清的情节在被许多玩家传为佳话。



巨大变异蜘蛛登场

←毛茸茸的巨大蜘蛛很危险的敌人。用抢射击的同时也要小心它的毒牙。

DEAD OR ALIVE 3



在世界各地都刮起了对《DOA3》的绝赞之风！许多GAME杂志也都用其中的漂亮MM做封面女郎！在DOA如此大活跃的时候，让我们再次回顾一下女孩们性感的身材吧!!

XB	厂商：TECMO	推出日：2002.2.22	
	类型：3DFTG	价格：6800日元	监督：板垣伴信

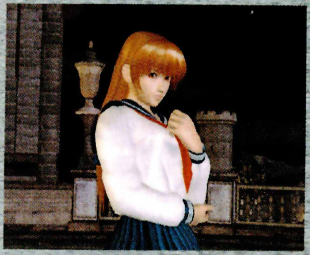
NEW服装秀隆重上演 华丽的『DOA3』挑战你的视觉极限？

XBOX机能发威的重头大作《DOA3》终于在美日两地都发售了！在日本本土，尽管主机首发三天才有13万的销量，但本作销售就达7万份以上，看来日本大街小巷又要刮起一阵3D格斗风了。DOA系列每进行一次移植，都会为自己这些形象可爱到极点，或者身材火辣到极至的主角们增加新的衣服，这也成了系列新作倍受新老玩家共同关注的一大亮点。这次日版《DOA3》中有怎样的新服装出台呢？下面我们先通过图片来看看《DOA3》为我们准备了哪些新服装吧。

霞



霞的水手服校服再次亮相！看来该服装已经成了她的招牌了。战斗时飘散的樱花一派春意盎然的感觉。



瞳



瞳也要登场3代。目前已经有两套服装得到确认了，可是夹克+迷你短裙哦！难道她平常也穿这个吗？



绫



霞如果是水手服，那绫就是颜色鲜明的运动衣了!冷艳的她对这样的装扮非常适合!



蒂娜



过激的服装，性感的身材，让你看得喷鼻血！顺便提一下，这套服装可是由玩家投票选出来的，出这个点子的人真伟大！



Xbox『DEAD OR ALIVE3』

"电新"中收录的内容是不可错过的！

尽管DOA3已经发售有一段时日了，但是狂热的DOA FANS仍然强烈要求"电新"继续制作DOA3最新影象。为了让广大读者都能一睹《DOA3》的风采，我们特地在第6辑"电新"中收录了高清晰的DOA3片头CG，希望大家看过之后都能满意！



↑ 高质量的影像令人咋舌！可以作为珍品永久珍藏！

电新直击

在游戏画面不断跃进的时代，《电玩新势力》将为你奉上最悦目、最动人、最新潮的GAME视听资料！是玩家就绝不能错过！以下就是在《电新》VOL.6中即将为大家播出的游戏影像。

武装女神

XB

厂商：SEGA		发售日：2002.3.21
类型：ACT+STG	价格：6800日元	其他：——

全方位3D动作射击游戏登场！

相信大家对于世嘉SMILEBIT小组都不会陌生，“创造球会”、“街头涂鸦”等热门系列全部出自他手。这次该社活用XBOX的强大机能，为大家带来了一款全方位的3D ACT射击游戏。视觉享受和操作感均堪称一流，是XBOX玩家的首选大作。



→ 1835年，受到哈雷慧星的影响，英国的文明急速发展。充满回忆的色调给人很新鲜的感觉。

游戏的舞台是100年前的英国





← 活用左右摇杆能够做出丰富多彩的动作。



在神秘力量驱使之下 武装女神出发了！

斩 歌舞伎

XB

厂商：元气		发售日：2002.2.28
类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

日本艺能美将在这里极至展现!!

元气的格斗ACT《斩歌舞伎》登场！本作的角色极富个性，主人公不是空手道高手，也不是角斗士，而是一名歌舞伎。所以，玩家不仅要打倒对手，还要利用自己的演技迷倒观众！可选的模式同样丰富多彩。玩惯了传统大作的玩家应该试试本作，说不定会一见如故呢！





式神之城

XB

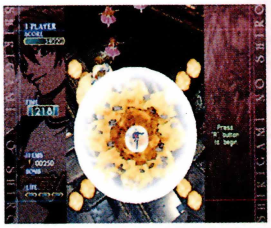
厂商：マイピック		发售日：200.3.14
类型：3DSTG	价格：6800日元	其他：——

强调故事性的射击游戏完全移植

在街机上博得人气的《式神之城》终于在BOX上登场。曾以《高机动幻想》扬名业界的アルファ・システム小组负责开发，其质量之高可想而知。估计射击FANS又要掏腰包了。



全国百万人的Shooter都能接受！







↑ 子弹和敌人越接近感觉越刺激，得分也越高。这就是所谓的T.B.S系统。

阳光波动

PS2

厂商：SUCCESS	发售日：2002年春	
类型：STG	价格：5800日元	其他：——

令人窒息的枪林弹雨的攻防战

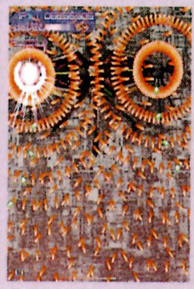
为超硬派射击FANS制作的，在街机上博得好评的纵向射击游戏将完全移植PS2!本作的最大特征是在敌方子弹擦身而过时，可以大幅获得经验值。由于导入了升级系统，使射击游戏原本单纯的系统变得更为加满，更加耐玩，更加……原来躲避技术也是一门艺术哦！



一个劲儿地躲子弹就等于练级







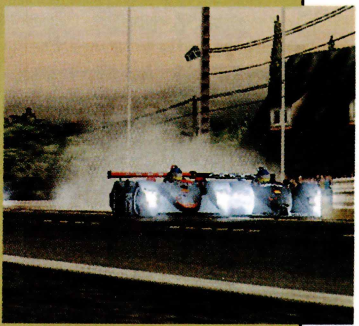
LE MANS 24® HOURS

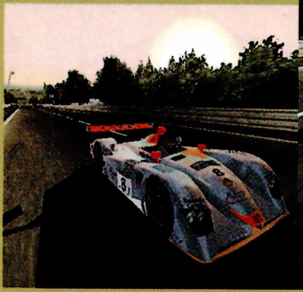
PS2

厂商：SEGA	发售日：2002.3.14	
类型：RAC	价格：6800日元	其他：——

再现世界上最苛刻的赛道!!

世界上最残酷的“勒芒男子24小时汽车大赛”登场了（真实的举办地位于法国北部勒芒市）。当地的气候、路面条件，甚至加油站全部融于游戏之中，并且24小时的疯狂驾驶也成为可能。勒芒好汉们知道该作发售的消息一定会喜极而泣的。赶快准备银两吧，错过如此的硬派游戏，铁杆玩家一定会欲哭无泪的！







↑活跃于1997-2000年的60辆名车全部亮相！作为隐藏要素的80年代名车也会亮相。赛道包括铃鹿在内共有12条之多。

高山滑雪3

PS2

厂商：NAMCO	发售日：2002.3.28	
类型：RAC	价格：5800日元	其他：——

滑雪运动游戏的真髓!!

在街机上获得好评的“高山滑雪”系列的最新作将在近期登场PS2。不仅画面精美，角色动作真实，可选择的模式也异常丰富多彩，喜爱这项运动的玩家千万不要错过哦。









角色个性更加丰富的角色模式和雪道也花样翻新!!

装甲核心3

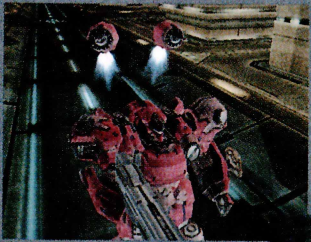
PS2

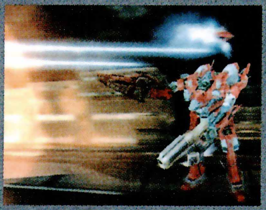
厂商：FROMSOFT	发售日：2002.4.4	
类型：SLG	价格：未定	其他：——

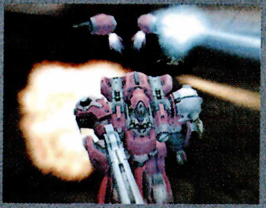
系列最新作！多人对战成为可能！

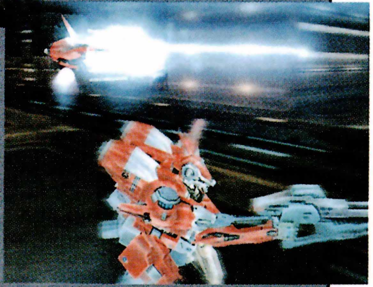
经过多次进化的“装甲核心”系列的第三代即将登场PS2。其中备受好评的通信对战模式进一步强化，令复数同时对战成为可能。当然，其它模式也非常充实，应该算是该系列集大成于一身的作品。

相信本作能够肃清许多人对于fromsoft制作实力的质疑！









↑机体的外型设计酷毙！操纵的时候一定很威风！

4月号

编辑点评

电软游戏四人鉴定团

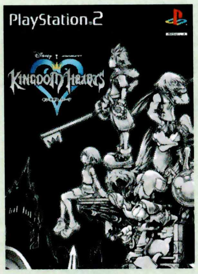
游戏

GAME BAR

评论人

	总分：36分	总分：26分
	鬼武者2	**格兰蒂亚 XTEME**
		
	机种：PS2 类型：AVG 媒体：DVD 厂商：CAPCOM	机种：PS2 类型：RPG 媒体：DVD 厂商：GAMEARTS/ENIX
 风林	除了CAPCOM不会有第二个厂商可以推出这样出色的动作游戏了。只要细心玩过一代的朋友都可以发觉游戏的进化，画面、音乐、操作完美无缺。个人觉得松田优作更给人以日本武士的感觉，游戏的投入度更高。另外本作也有向电影大片靠拢的意图，包括CG、游戏中剧情的交代都给人一种大制作的气息。	用了不少时间打穿，但却没有留下丝毫值得回味的东西，这还是“格兰蒂亚”系列第一次给我带来这样的感受。完全是趟迷宫的游戏。故事围绕着四大精灵遗迹展开，起初觉得后面的故事应该是会很跌荡，可没想到剧情发展得越来越俗套，除了繁琐的长级来冲击一层一层的迷宫外，就实在找不到更多乐趣了。
 天师	上手容易的作品，多的是，但能做出游戏味道的，就少得可怜了。虽然难度愈高，乐趣愈大，但鬼武者作为一款AVG，它有自己的特点，在情节抓人的前提下，游戏着力刻画了人物的性格；操作上，感觉非常爽快，成熟的系统保证了游戏连贯性，简直比那些庸俗的ACT还要圆满。画面值得一提，有莎木的探索乐趣。	天语很欣赏GRANDIA的战斗系统。玩格X也好、格2也好，其实大家不必像一代这么重视剧情，而应该把心思花到如何配置魔法蛋等战斗系统中去。2的情节也好、场景也好，感觉比1代逊色些，而这X版似乎连2都还不如——迷宫过多，视点不灵，情节生硬，但只要战斗进化了，就够了。GA技术力超强，X版画面不错。
 Q	开头的MTV和片头CG精彩至极，capcom的技术实力令人赞叹。游戏操作简捷上手容易，突出了动作性。故事情节丰富曲折，人物个性生动鲜明，绝对超越前作。可是AVG类游戏的致命弱点就在于流程不长，重复性差，通常打穿一两遍，就不会再有兴致玩了。不知道capcom能否在之后的"钟楼3"中有所突破。	业界大腕儿ENIX代理的这款RPG在PS2上并没有大卖，原因很简单：玩家的口味越来越高了，而游戏的制作水准也确实不能令人满意。尤其不能容忍的是在地图上行走时的镜头与视角，很容易让人晕头转向，而且可视范围太小，缺乏全局感。另外战斗系统界面不够简捷明了，容易使人厌烦。
 斋藤	画质细腻、操作爽快、CG效果极佳，彻底超越前作，且完成度极高的大作。如果有人告诉他是因为“鬼武者2”这一款游戏才决心购买PS2，那也没什么稀奇的！游戏不仅“外包装”抓人，情节的安排也是错落有序，虽然没什么太大的噱头，但是始终能够吊着玩家的胃口。PS2上有这样的大作，想不热卖也难。	“格兰蒂亚”没落了！尽管由GAMEARTS开发、RPG顶级大腕ENIX代理发行，“格X”依旧不能大卖。原因很简单——有谁愿意把时间花在一款情节单调、视点缺乏全局感、毫无新意的RPG上呢？除了失望，我们只能希望GAMEARTS能够在下一作中为“格兰蒂亚”带来真正脱胎换骨的变化。

下期焦点游戏



游戏：王国之心
机种：PS2
类型：RPG
发售日:2002.3.28



游戏：超级机器人大战·冲击
机种：PS2
类型：S·RPG
发售日：2002.3.28



游戏：铁拳4
机种：PS2
类型：FTG
发售日:2002.3.28

：36分以上，强烈推荐的游戏。 ：32分以上，值得一试的游戏。 ：32分以下，素质一般的游戏。

总分：30分

不思议迷宫 风来的西林外传 女剑士明日香登场！



机种：DC
类型：A·RPG
媒体：GD
厂商：CHUNSOFT

虽是外传，但各方面素质却都不低，制作水准更是超过了以前的系列作品。游戏是以曾在“风来的西林”中登场的人气角色明日香为主角，游戏的玩法倒是没有太大的改变。本作最令人叫绝的无疑是干净至极的画面，非常清新。对于“风来人”来说就绝对不能错过了。

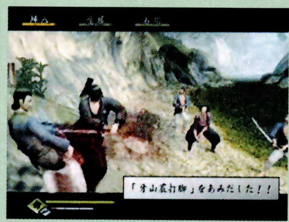
虽然一直对迷宫型游戏不太上手，但游戏画面之清新却是预想以外，一下子把人们带到16位机时代。3D化就一定适合于每个游戏吗？中村光一、CHUNSOFT大概是要利用DC来实现对游戏的理念。在迷宫中冒险的乐趣也许就因为得到一棵草，“不思议”的天语向FANS脱帽。

虽然主角换成了女剑士，但系统和迷宫还是一贯的“不思议”风格。本作二维的图像表现确实可圈可点，在3D泛滥的今天实在可贵。收集各种道具是本系列的最大乐趣，不过在剧情方面的设计一直是本系列的弱项，这也是它无法取得商业上的成功。

尽管系统没有大的提高，但是画面效果却令人眼前一亮，也许3D多边形的游戏看得太多的缘故，清新、别致的2D画面总能给人非常亲切的感觉。游戏中的主角是曾在“风来的西林”中登场的女剑士飞鸟，与西林相比，操作女性角色冒险似乎更有味道一些。

总分：29分

侍 -SAMURAI-



机种：PS2
类型：ACT
媒体：CD
厂商：SPIKE

天诛小组出手不凡啊！自创武士闯荡江湖，作一名副其实的浪人的感觉实在是很新鲜。游戏中玩家既可以行侠仗义，也可以趁人之危，自由度相当高。故事发展可以完全按照玩家的意图进行，结局也多达数种，玩一遍是绝对不够的。

“天诛”小组的最新力作，画面方面绝对不敢恭维。以SAMURAI为题材的游戏在日本有一定人气，但说实话这款游戏的操作感很一般，敌AI也成问题。一上来先唬一气——刀会断、收集刀、习得招式……除了POLYGON场景外与“鬼武者”挺像，再加上一个小场景一读盘，情绪全乱。

乍看很像“鬼武者”系列的3D动作冒险游戏，而片头歌曲和意境明显露出“天诛”的痕迹，整体画面表现还不错，多线分支也较有乐趣。惟一不满的就是人物的动作不太流畅，感觉有些僵硬。而且采用全Polygon的场景确实不够大，走不出几步就要读盘切换到下一场景。

尽管画面不够细致，动作没有想象中流畅，但是极高的自由度和角色亦正亦邪的行为仍旧令人拍手叫绝。游戏追求简单直接的爽快感，也可以说是“为所欲为”，以达到把玩家从日常工作、生活的苦闷中暂时解放出来的目的，对于很少接触游戏的人很适合。

总分：24分

双重之心



机种：PS2
类型：A·RPG
媒体：DVD
厂商：SCEI

SCEI代理小厂商游戏是出了名的，有时候会出现一些一鸣惊人的作品，但有时也实在是让人跌镜，作为A·RPG操作上的生硬使我怎么也无法给予其更多的好感。总体的感觉是一般，一般得有些过分，对于这样的作品，显然不应该把宝贵的游戏时间留给它。

传说中的ARPG。听说有些像塞尔达？天语没太往后打，操作方面还算连惯，就是感觉画面有点问题。也许是SCE对PS2的机能还没有吃透的缘故。游戏起来则较为体贴，菜单方面的设置较好，基本上遇到一些谜题都可以利用“提示”给解决，比较中庸。

看到游戏中的人物推拉巨石的动作以及游戏的界面系统，真是像极了N64的《赛尔达》。虽然硬件性能与N64不是一个档次，但游戏表现实在是平平。平淡无奇的场景，过于鲜艳的色彩以及粗糙的动作设计，使得这部作品注定不会成为大作。

画面艳丽，操作感平平，谜题设定更谈不上什么新意，是一款标准的中庸游戏。游戏的故事内容很老套，就是进入性格各异的人的梦境，与苦恼、哀伤等虚构的敌人战斗，消灭人们心中的心魔。由于游戏的提示非常充分，玩家应该不会为如何破除机关而挠头。

总分：35分

太空频道5·2



机种：PS2
类型：ACT·音乐
媒体：DVD
厂商：SEGA

由于最崇拜的“迈·杰”登场，因此在游戏未面市前就已经期待万分。拿到手后由衷的感觉——真难啊！玩到很多非常搞笑的场面时却一点都笑不出来。游戏中的音乐实在好听至极，水口氏的想法真令人敬佩。为了表示对制作者的敬意，已决定在3推出前，一定要打穿……

2代模式多，且可双打。新设大蓄攻击，团队舞姿进化，增加咏唱(爆强)——场景爆裂、乐器升华（天语两小时只打到第四关）、吐字硬派(日语RL不分)，较前作提高十倍。杰克逊局长在照片上有“I LOVE THIS GAME——TO SPACE CHANEL 5 TEAM”，天王与SEGA是莫逆。

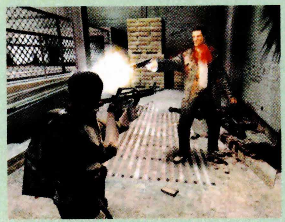
与DC的前作相比，在PS2的画面上可以说没有丝毫的提高，但这并不重要。看着舞拉拉与同伴迈着那熟悉的舞步缓缓走来，听着那独具特色的标牌音乐，除了感动外还会在乎什么呢？游戏完全继承了前作的优点，难度依然不低，着实考验玩者的乐感质素。

流畅、韵律和时代感，这就是舞拉拉的最大魅力。尽管刚刚接触游戏的玩家也许会抱怨画面不够“靓”，但深入之后你就会了解到什么是真正的音乐游戏，为什么许多人对她乐此不疲。制作人水口哲也将音乐的旋律与游戏的操作结合的绝妙之极，其中的乐趣难以言表。

●本期着重向大家推荐CAPCOM的会心大作“鬼武者2”，即使没玩过前作的玩家也不应该错过。CAPCOM在动作、AVG上面的造诣的确非同一般，完全够得上超大作的水准，只是不知在PS2软件频出的现在，本作是否还有冲击百万销量的可能？让我们拭目以待！

马克斯·佩恩

总分：34分



机种：PS2
类型：ACT
媒体：DVD
厂商：ROCKSTAR

把本作称为电影想来并不为过，游戏中再现了许多非常熟悉的电影式剧情交代方法，这在以往的动作游戏中并不常见。不过也许是PC下嫁PS2的原因，操作上有些不爽，需要用R3来调整视点实在是过分的做法。游戏的火爆、血腥场面随处可见，可谓美国式暴力的典型。

游戏有够硬，老美强。ROCKSTAR赚海了。游戏最先在PC出现，获极大好评，而PS2版的画面比PC版稍好些，读盘虽然在CONCOLE游戏中算是慢极的，但与PC比快太多了。感觉情节还好，操作不够连贯(需适应手柄操作)，有一定解谜性。推荐一玩。

个人电脑上的超级动作强片移植到PS2上，除了操作感有些不太适应外，其它方面都较令人满意，而且通过电视屏幕显现的图象在光影效果表现似乎更胜一筹。游戏整体设计非常硬派，故事情节虽不新颖但强调真实和凝重的气氛，芬兰制作小组五年的心血结晶。

PC顶级冒险游戏被移植到家用机上就变得平淡无奇了。不仅游戏操作蹩脚，而且读盘次数非常之多（经过了4次LOAD画面才进入游戏）。不过游戏交代剧情的方式比较有新意，而且自由度很高，喜欢美版风格和重视故事性的玩家不妨试试。

罪恶工具X

总分：18分



机种：GBA
类型：FTG
媒体：卡带
厂商：SAMMY

发售前还抱有"应该还不错"的想法，但玩完后却得出了"实在是打击"的结论。移植的效果仅在8位的水准而已，背景简单且发色大大不如原作，人物尺寸也制作得太小了，单从画面上看去，甚至不如前段时间推出的"KOF"。不过值得庆幸的是大部分招数得以再现。

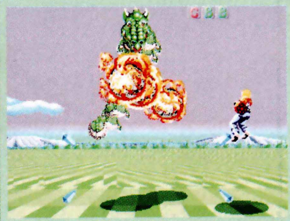
GBA实在是不适合制作这种华丽型街机游戏(街霸已经是GBA极限)。画面单调，发色晦暗，虽然没有把角色弄成大头，但也好不到哪去——因为人物相对于整个画面太小了，而原作却是NAOMI板以酷炫画面见长的武器格斗。言多无用，还不如GBA版的那个KOF好玩。

SAMMY终于将这款作品移植到任天堂的GBA上。然而，实在是令人失望。无论画面还是操作都感觉太差，完全没有了游戏的乐趣。先不说DC和PS2，甚至连WSC的"罪恶工具大头版"也比不上，包括画面。虽说GBA的格斗游戏出了不少，但都不太令人满意。

如果说这是一款GBC的游戏恐怕也会有人相信！"罪恶工具"以前在家用机上那种华丽绚烂的感觉在GBA上荡然无存。不仅背景画面灰暗，动作僵硬，人物比例也显然太小了，就算是喜欢在掌机上玩格斗游戏的玩家估计也难以接受，像这样缩水七、八成的游戏不玩也罢！

铃木裕GAMEWORK

总分：26分



机种：DC
类型：合集
媒体：GD
厂商：SEGA/AM2

游戏收集了铃木先生在1985年—1988年的5款著名街机游戏，对于中国玩家来说，想必对这些名作并不陌生。个人最喜欢的还是"冲破火网2"，尤其是当年用SS专用手柄来玩时的兴奋记忆犹新。虽然现时看起来这些游戏太落伍了，但若作为收藏来讲还是值得拥有的。

铃木裕早期街机作品集合。其实以前在SS上已经全都出过了，但拥有这张盘的意义已经超出游戏本身。就像在莎木的游戏厅中摆放的筐体也全都是YS的一样。其实这五个游戏，夭语全打过街机，那是怀旧派的宝物，想必新生玩家也不会无缘无故的热衷于此吧!

收录了SEGA上世纪80年代中后期的五款街机经典作品。对于SEGA迷来说当然会感动不已，毕竟大家都不会忘记那些曾经的快乐。然而谁也不能否认的是，怀旧作品的使用价值小于收藏价值，没有多少人会陶醉其中不能自拔，那种图像在今天看来实在是不堪入目。

游戏发展到今天，回头看看以前的作品，也许会领悟到一些东西。以前的作品虽然在画面、音乐上都非常简单，但却能够使制作人致力于游戏性的探究。现在的游戏固然不全是"败絮其中"，但大多只是"金玉其外"罢了。流俗的玩家是难以理解其中的奥秘的。

SONIC A

总分：29分



机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：SEGA/SONIC

SONICTEAM为GBA完全原创的2D"SONIC"游戏，人物造型贴近"SONIC大冒险2"，很"美"味。游戏完全继承了系列的一贯风格，但因为是在掌机上表现，魄力就略有不及当年的MD版，视觉冲击力有限。可选择的人物很多，但关卡却都是一样的，比较令人失望。

不怕您笑话，MD版三作加上"索尼克那寇斯"以及"弗利奇岛"，夭语从未玩过，刺猬的速度感也就这么给错过了。这次的GBA版才让夭语大开眼界——画面、操作、角色动作细腻度以及速度感，简直可以用"完美"来形容。冲劲十足的"掌中索尼克"销量达10万以上。

高速卷轴进行的索尼克充分验证了GBA的2D图像处理能力，操作方面依然简捷易上手，不需要练习也能轻松过关。与其称之为ACT，倒不如RAC（竞速）游戏更恰当。当然，仁者见仁，这也是索尼克的独特魅力。不过我还是更喜欢那种需要反复练习技巧才能过关的动作游戏，

同样是GBA游戏，"索尼克A"就是几近完美的作品。画面清楚，操作性良好，且上手简单，就算接在电视上玩恐怕也看不出什么大纰漏。世嘉对细节的把握同样可圈可点，所以长时间游戏也不会让人厌倦。在乘地铁的时候掏出来玩玩音速刺猬应该是不错的选择。

●最近美国方面ROCKSTAR公司代理并制作了几款动作游戏而风头出尽，销量直线上升。例如在美国获得最佳年度游戏大奖的"横行霸道3"，这些游戏都有着一个特点——暴力！虽然游戏制作得非常出色，但由于过多的暴力色彩也很难将其并入"全年龄推荐"的行列。玩家选购的时候需要特别注意。

■是游戏迷就不要错过
世嘉迷就更不能错过

业界名人对谈

铃木裕的世界

（连载一）

翻译：黄嵘
校对：GAME WORKS



一 被音乐包围的童年

1958年6月10日，铃木裕出生于岩手县东部的釜石市，那是个以港湾以及制铁产品而著称的小城镇，而他的父母那时都是小学里的音乐教师。在小学一年级的时候，铃木裕跟着他的父母一起搬到了位于岩手县三陆村的外祖母家。就在日本即将进入高度经济成长期的之时，生活在东北小镇里的铃木裕到底渡过了一个怎样的少年时代呢？

铃木裕：我总是一个人。

话是这么说，不过朋友倒是很多，我也不是那种经常受人欺负的小孩子。但是回头想想，其实自己当时一直都很孤独。

我是在岩手县的釜石市出生的，在我小学一年级的时候搬迁到了三陆村。因为从小是在东北长大，多少都会有点东北口音，而且当时也不懂得如何去掩饰，所以在那里经常被别人另眼看待。

我的父母都是音乐教师，而且他们俩个比较擅长文学，所以对文学以及音乐方面都非常了解，但对于理科呀数学什么的就比较疏远了。

可以说我的父母在我的成长历程中是属于比较放任我的那种。引起这种情况的一部分原因可能是因为他们俩个都是小学教师，我们家也算得上是个双职工家庭，所以他们没有什么机会把太多的时间放在我的身上，不过我觉得更重要的原因应该是他们本来就想给我留下自由的发展空间吧，所以在我的脑海中也未曾留下什么受到父母特别教育的记忆。

只是因为他们俩人都是音乐教师，所以很难免地经常都会在家里面听到很多的古典音乐。"这就是蝴蝶夫人啊，真是太棒了！""果然不愧是贝多芬的交响乐啊！"，这样的话我从小到大不知道听了多少回，俗话说物极必反，我反而因此对这些东西觉得有些厌恶起来。我想这也是很多人都曾有过的经历吧。

铃木裕是比较早熟的。特别因为他的父母都是音乐教师的缘故，他很早就开始对音乐有了认识。只是，铃木裕并没有按照他父母的意愿踏上古典音乐的征程。

1970年前后美国的乡村歌曲正大行其道，在英国则是著名的披头士乐队解散，而日本当时正是乡村民谣引领着时代的潮流，多数年轻人则是把吉田拓郎、井上阳水、泉谷 奉为神灵。

在这样的年代里，铃木裕又是在听着什么样的音乐呢？

铃木裕：在音乐这点上我可以说是有些与众不同的。当时正值乡村歌曲的全盛期，但我却只钟情于我的摇滚乐。

我开始听摇滚乐大概是从我小学高学年的时候开始的。那时听这种音乐的人好像还很少。我记得那时我最喜欢的乐队是DEEP PURPLE（注一）和BAD COMPANY（注二）。

当时就有许多的同学都这样问我："你连歌词都听不懂，那干吗还喜欢听那种音乐呢？"

当时有些和我一样喜欢音乐的朋友，比起摇滚好像还是更喜欢或者说是更热衷于去模仿吉田拓郎、井上阳水他们的演唱风格。但是如果有机会和我一起参加演奏的时候，他们又会叫我去拿起吉他来领奏。虽然我也不算是什么乐团的正式成员，不过也曾和一些朋友一起组团演奏过乡村歌曲。



我自己的第一个吉他是个尼龙弦的古典吉他。这是因为当时我父母都不同意我买电吉他，所以没办法才买的。不过我还是就这样弹着古典吉他的尼龙琴弦，还给它装上买来的麦克风，又不知从哪里拣来个录音机连上去当作扩音设备。"DEEP PURPLE里RITCHIE BLACKMORE（注三）的吉他可是有21个品的。 咦，怎么我的吉他到这里就没有品了？"，虽然那时总这么抱怨，不过我还是很用心地去弹。

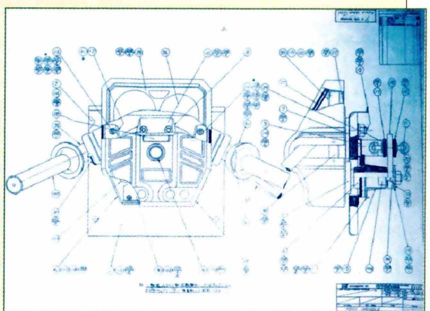
那时我还常对自己说："要是有一天我也能弄到一把FENDER（注四）的STRATOCASTER（注五）就好了，它的音色绝对会好听很多，而且现在这个吉他也太难弹了点。"

我父母看到我这个样子还担心了好一阵子呢，可能是因为当时电吉他就好像是不良代名词的原因吧。

在我出生以后第一次用自己的钱买了一盒录音带，当然那时候还不是CD的时代，那既不是摇滚也不是乡村或是歌谣曲，是更轻松愉快的乐曲。

那是PAUL MAURIAT（注六）的[爱琴海的珍珠]

[注一]深紫，美国著名摇滚乐队，原名ROUNDABOUT，成立于1968年2月，4月更名为DEEP PURPLE。
[注二]坏伙伴，英国著名摇滚乐队，成立于1973年，乐队发起人是PAUL ROGERS。
[注三]DEEP PURPLE乐队的发起人、主唱歌手之一。1975年4月离开DEEP PURPLE，建立新乐队RAINBOW。
[注四]芬达，世界两大吉他品牌之一，出品地美国。
[注五] FENDER品牌中比较低档的型号，在墨西哥制造，一般为酒吧歌手或者下层摇滚歌手所使用。70年代因乡村歌曲的流行在美国风行一时。
[注六]保罗莫里哀，法国著名轻音乐团。



↑这便是世界上第一台街机体感筐体《HANG ON》的蓝图。

铃木裕个人简历

1958年
6月10日 出生于岩手县釜石市
1983年
4月1日 进入株式会社 SEGA.ENTERPRISE (现SEGA株式会社)
7月1日 配属至研究开发部
1984年
11月1日 人事变动至第1研究开发部
1985年
7月 [HANG ON]发表
[街机/体感游戏/模拟摩托赛车]

这是世界上首个通过可左右倾斜的摩托式样机体来操控画面中赛车的体感游戏。这种方式从此成为了摩托游戏的标准。

11月 [SPACE HARRIER]发表
[街机/体感游戏/3D射击]

该游戏是通过高速的3D处理而表现出非常顺滑的3D立体效果的射击游戏，根据画面中角色的移动，机体会强烈地左右晃动。这个日本最早的32位色游戏以其高素质的CG画面给与当时街机界强大的冲击。



铃木裕多才多艺，他在绘画、音乐等方面均有一定造诣，同许多日本人一样，他也很喜爱中国文化。进入GAME业后，凭借着自己对艺术的理解和多年积累的文化底蕴，裕的游戏与众不同。

因版面所限，这次的内容有一部分放在"龙哥热线"中，请继续阅读。

大墙画廊 vol.61



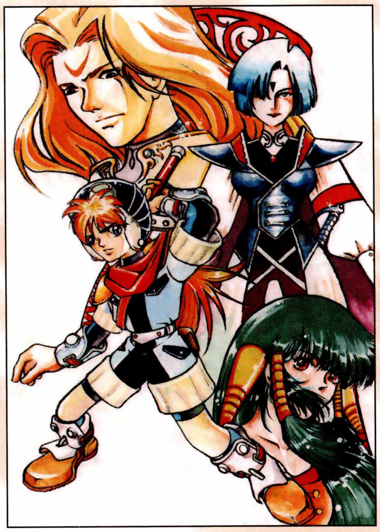
《山水》上海 徐国君

喜欢"真人快打"的朋友着实不多啊！自从SS以后，风林就没有再碰这系列的游戏了，尤其是在PS、N64上推出了3D版后。随着最新作的发表，「真人快打」会不会再次成为追捧的热点呢？



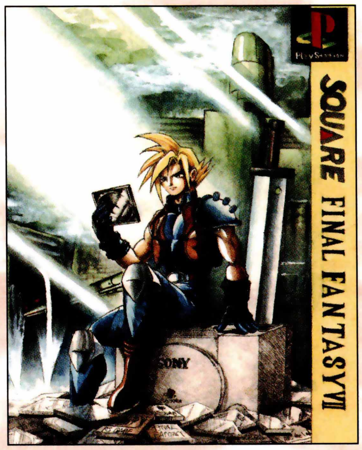
《KOF99火焰的渴望》河北 郭志扬

在99里面新登场的k'难道也拜师了吗？不过似乎错投了师门，草稚这个连学都上不好的家伙还收徒弟？大概也只有像矢吹这样的才会找上他吧？而且手上带火一直都是草稚家的不传之秘呢？



《格兰蒂亚2》朱卫强

曾经一度认为「格2」有辱一代达到的辉煌，但近期玩完了「X」后突然觉得「2」还是不错的。起码内容更为丰富一些吧？



《克劳德之幻想》广西 游戏之狼

从SP留下的珍藏中翻出来的作品，也许是因为对「FF7」的怀念吧？第一眼看上去脑海中就浮想联翩了。正是FF的成功造就了PS的辉煌，这幅作品也是对那个辉煌年代最好的回忆……



《最后的RB》广东 黄远志

不明白标题为「RB」为什么会有八神出现，难道暗示着八神会加盟饿狼系列？说起「RB」，感觉真的是饿狼系列最出色的作品，虽然画面趋于卡通化，不过其他方面却都是系列的顶峰了。



《宿命传说》苏州 寂光

前段时间刚刚看完了动画版，至今印象很深。原本帅气可爱的男主角在这里显得有些傻憨，气氛感觉不错。

接手这个栏目，感觉就像当初接手“闯关族的家”一样，有些唐突，也有些无措。我知道我会挨骂，当然，这些骂声都是善意的，其中夹杂着对SP君的怀念以及对画廊的热爱。我会把这些当作一次新的挑战，继承画廊的一贯风格不是难事，但那永远是别人的风格，希望在《电软》八周年纪念之际能够给大家带来新的感觉，做好自己，也做给大家。画廊——绝不会衰！

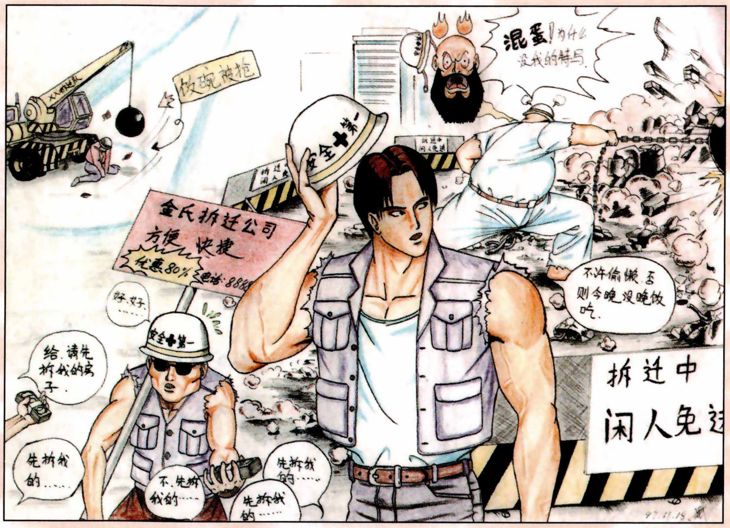
借风凰之力 扬画廊之美！！

——风林



《霸王丸》湖南 阿蒙

喝醉了的霸王丸面色通红，不知道是因为胜利的喜悦还是因为其他什么……传闻新作在好调开发中也不知道是不是真的，毕竟是刀剑格斗的鼻祖作品呢！不要失传啊！



《拆迁队的竞争对手》广西 雷永锋

这师徒三人不好好修行，居然来抢包工队的活，终于知道陈可汉的链锤为什么那么强了，连楼房都可以拆倒，就不要说格斗对手了，发家至富的好方法啊~~



《KOF》广西 卢凯

得可以啊！尤其是疯莉安娜这双大眼睛，而下边的八神似乎笑得有些诡异。后边的四位也一副淘气包的样子，要是出了什么「KOF KIDS」我一定捧场！



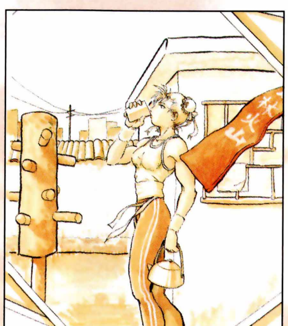
《KEN》あない

很强劲的风格啊！很喜欢SF3这种豪放、硬派的风格，混而不乱。同时还收到了你其他的作品，也都不错，有机会的话一定要拿出来与大家共享。不过，你为什么没留下地址呢？



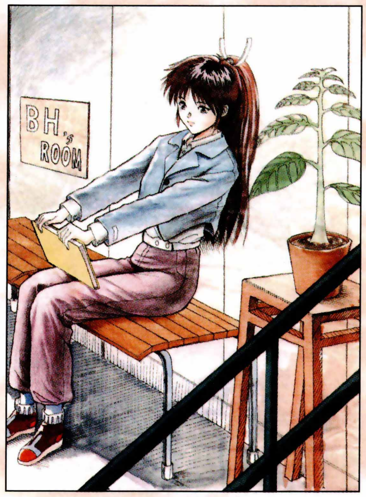
《绯雨闲丸》四川 包峰铭

人物的身体比例似乎有些变形，更有些女性化的感觉啊！也难怪，谁让原作中这小帅哥就缺之阳刚之气呢！



《春丽》大连 石峻

刊登这幅画稿是因为看到了右边的「风林火山」……哈哈，玩笑，不过真的不清楚为什么在春丽的院子里会看到这四个字呢？看看大姐的服饰应该还是ZERO时代，年轻真好啊！



《舞&危机》四川 施程晋

作者本来是想画一幅有关「生化危机2」的内容，但不知怎么由克莱尔变成了舞！！？

GAME 研究所

技巧、心得等游戏的不传之秘将在这里被公开，闯关族必看!!

合金装备索利德2 ~自由之子~

迷人场面大集合 战地摄影大赛结果与小岛监督的评语发表！合金装备的FANS可以大饱眼福了。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2001.11.29	
	类型：谍报ACT	价格：6800日元	监督：小岛秀夫

“能够收到这么多充满乐趣的照片真是令人感动，为大家的不懈努力和给予的热情支持而干杯！希望大家能够继续关注我的作品！大家的热情就是我工作的动力！”(MGS监督小岛秀夫)

战地摄影大赛结果揭晓 敬请各位玩家注目

整体水平很高，令人出乎意料的精致作品层出不穷，作为开发者的我感到十分高兴。唯一感以遗憾的是，“正统”的优秀照片似乎少了一些……也许是玩家的想象力太丰富了吧（笑）！最后，再次向参与本次活动的热心玩家致以由衷的感谢。下面就请各位跟随小岛秀夫一同进入合金装备的世界。

小岛监督的总评 在小岛眼中的比赛是怎样的呢?

这次在日本举办的战地摄影大赛得到了许多狂热玩家的支持，下面本刊将公开大赛选取的部分优秀作品，并配以生动的照片和小岛监督的精练评语!(右图为合金装备系列的总监督小岛秀夫)



部门1 战地摄影大奖

从严肃类到搞笑类，“战地摄影奖”将游戏中的决定性瞬间永久保留。首先将一等奖、优秀奖、各部门奖的11幅作品介绍给大家。

大奖 最优秀作品



DOSUKOI!!!! 兵库县：山本凉童ちん



来自小岛监督的声音

好的照片通常能够将不被注意的瞬间完整的记录下来，这幅作品正是如此，优秀奖当之无愧。

【编辑部评语】能够将敌军向上站立的瞬间拍下来是不可思议的。角色姿势与背景火焰结合的相当完美，天衣无缝。

优秀奖 准大奖作品 命



长野县：町田健二ちん

【小岛监督评】题目与拍摄时机均十分绝妙的上乘之作，与最新大奖作品“DOSUKOI”不相上下。士兵发现了色情杂志!

准大奖作品 身体

香川县：田边智大ちん

【小岛监督评】虽然以天台为背景的照片很多，但是只有主题与画面都十分优秀的作品才能入选。这就是一幅拍摄难度极大的照片。



入选奖 THE SOLDIER

兵库县：山本凉童ちん

【小岛监督评】在众多妙趣横生的照片中，这是较为简单的一幅，气氛不错。



MGS和平奖 最佳排档

冈山县：田村高志ちん

【小岛监督评】与其它类似照片相比，戴着太阳镜与敌军肩并肩的感觉最酷。



技术奖 斯内克!!!

大阪府：木佐贯一郎ちん



【小岛监督评】完成如此精致作品的，作者一定花费了很多时间，令人敬佩!

命题欠斟酌…奖 追捕斑鸠的敌兵

千叶县：木村谦太郎ちん



【小岛监督评】这是一幅构图精巧，充满想象力的作品，但题目太简单。

E3奖 E3

香川县：曾根浩平ちん

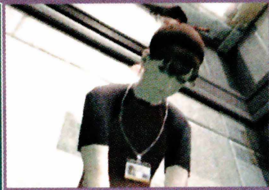
【小岛监督评】这才是真正的E3(笑)，E3会场实拍的照片也不过如此。



命名奖 按摩

香川县：曾根浩平ちん

【小岛监督评】题目非常有创意啊!它如果获得一等奖我认为也是合情合理的。



爱与青春的探索奖 呀!嘿!

福岛县：白岩靖智ちん



【小岛监督评】动作相同，但拍摄方式不同，从构图中产生不同脚本的范例。

魔幻大战奖 RED TIME

大阪府：羽田野胜德ちん



【小岛监督评】题目并没有太深刻的内涵，单纯喜欢故弄玄虚的泛泛之作。

天师看MGS2! 画面干净，通篇无CG。角色操纵感流畅，技巧运用自成一派，有些地方比较能“考”人，但BOSS经巧打后却毫地难度。穿插的几处“迷你游戏”思路不错。视点运用尚可，可“过场”时的电影感就不敢恭维了——说到情节，因本人未玩过前几作，还真没太开弄清。

部门2 连载写真大奖

像四格漫画一样，配有旁白的具有连续故事性作品的征集部门，下面将小岛监督选出一等奖和优秀奖中的3部作品介绍给大家！

大奖 最优秀作品

迈向成熟的第一步

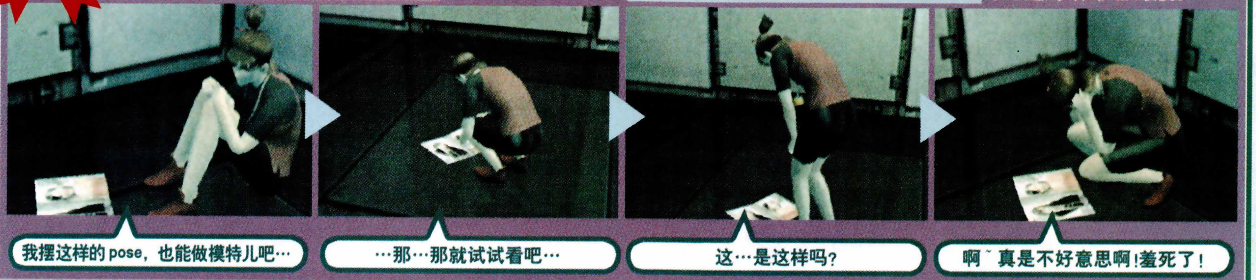
冲绳县：喜濑翼ちん



小岛监督的声音

从某种意义上讲，这才是《MGS2》的精髓所在，说明这是一部经过深思熟虑的作品，值得反复推敲的作品。

【小岛监督评】这是我编辑的作品吗？我怀疑我的作品真的有那么出色吗？本次征集作品的水平之高令人大跌眼镜。



优秀奖 佐佐木奖

加油啊！佐佐木

大阪府：木佐贯一郎ちん



【小岛监督评】由于希望与敌军一起游戏，所以看到这么多以敌兵为主题的作品感到十分兴奋，特别是这次的主角又是佐佐木先生。

优秀奖 老爸奖

NO.1

香川县：田边智大ちん



【小岛监督评】由于游戏中角色的动作丰富，大大增加了趣味性，使其相当令人满意，入选是理所当然的事。

稍逊一等的作品发表!!

将仅差一步就可能获奖的作品收集起来介绍给大家!其中的许多作品也有不凡的实力哦！



『影子实力者』：石川县／竹中雄二，跪拜的姿势很标准。

『与朋友相聚的一刻』：青森县／夏本智洋，感觉充满乐趣。

『kill you』：东京都／竹内慎悟，恐怖目光。

『我是首领』：新泻县／藤间崇，难道这是真的吗？

『那家伙是什么东西』：东京都／奥野佑辅，怎么像小鸟一样？

『本来不想大开杀戒』：冲绳县／平良拓人

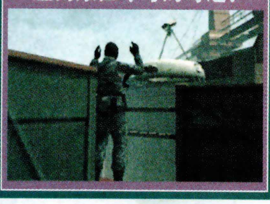


『核(?)爆炸』：高知县，友田真文。这才有连载照片的感觉，看起来够意思。

号外篇 编辑部与《MGS2》制作小组的作品简介

《MGS2》制作组和编辑部也参加了本次战场照片大赛！并且拍摄了本次大赛用的很多照片，现选取两张做简单介绍，大家的评价如何呢？如果觉得不满意，就把你的作品寄来。

纽约东区零号的奇迹？



←这是编辑部提供的作品，他在与从宇宙来的朋友对话吗？不知结果结果如何呢？

身躯高大的士兵！？



←MGS2制作组野尻真太氏（GBC版的指导者）。这样的身材太可怕了！

注目!! 风林对战地摄影的看法

《MGS2》的乐趣其实还远不止于此，即便是玩过数遍的木木也仍旧乐此不疲。其实家里有条件的玩家不妨也制作一个有趣的游戏四格，我们会择优进行刊登的。游戏内容也不局限于MGS，欢迎大家踊跃来稿!!

读者来稿须知

来信请在信封上注明“游戏四格”。

E-MAIL:vgame@punlic.bta.net.cn

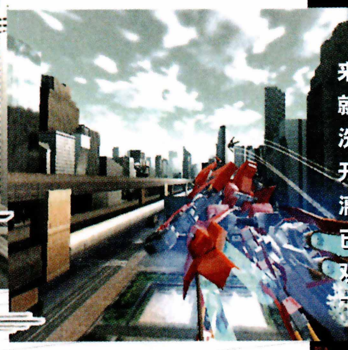
E-MAIL:supergamefans@sohu.com

读 斋藤看MGS2!

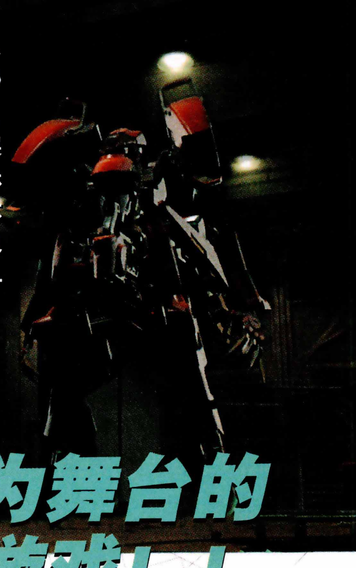
ACT+AVG的最高峰！画面非常干净，主题音乐动人心弦，镜头切换流畅自然，完全是电影的大手笔，而且情节交代全部即时演算，并加入许多残像、雾化等艺术手法，极具震撼力。而且情节与谜题设定同样巧妙到位，通关的玩家一定会被其紧张刺激的场面与峰回路转的情节所感动。

A.D.20XX年 令逃亡猎物闻风丧胆





自去年8月消息发表以来，《丛云-MURAKUMO》就一直被各种迷团所包围。洗炼的机器人造型，高速展开的游戏情节，以及畅快淋漓的操作感均令人兴奋不已。下面就让我们先从世界观的设定入手，率先领略一下游戏的魅力吧。

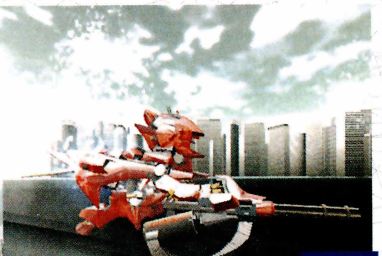


丛云 MURAKUMO

以近未来摩天大楼为舞台的超速·歼击·动作游戏！！

XB			
厂商：FROMSOFT		推出日：2002年夏	
类型：ACT	价格：未定	其他：——	

《丛云-MURAKUMO》是一款带有竞速要素的硬派动作射击游戏。玩家将操纵飞行机体A.R.K.追踪并击落暴走的目标。游戏的舞台设定在20XX年由最尖端技术建造的理想都市欧利巴伯特，在由3D空间构筑的广阔的都市空间内，横冲直撞、风驰电掣的快感将令大家极度兴奋。与普通的竞速游戏不同，游戏中没有固定的路线，游戏者可以在360度的空间中任意遨游，追踪目标，爽快感令人流连忘返。

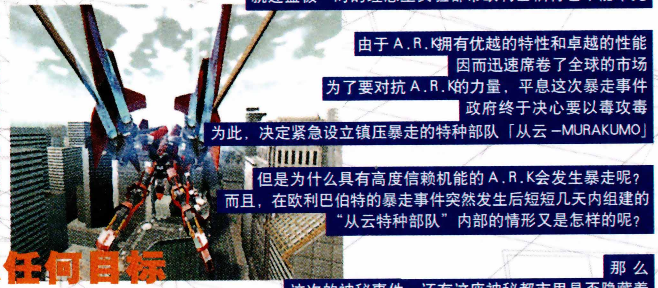




20XX年
理想型实验都市“欧利巴伯特”建立
人类终于实现了划时代的能源革命，经济空前繁荣

然而，急剧变化时常伴随着不和谐的音符的一

在世界各地
由鲁格纳尔公司开发的搭载自律型辅控机能人工操纵机器人「A.R.K」
所引起的原因不明的暴走事件急速增加
就连盛极一时的理想型实验都市欧利巴伯特也不能幸免



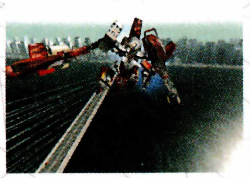
为了不影响高速移动的爽快感，游戏中即使A.R.K.和大楼等障碍物相撞也不会减速，因为电脑会立即自动完成轨道修正。

由于A.R.K拥有优越的特性和卓越的性能
因而迅速席卷了全球的市场
为了要对抗A.R.K的力量，平息这次暴走事件
政府终于决心要以毒攻毒
为此，决定紧急设立镇压暴走的特种部队「从云-MURAKUMO」

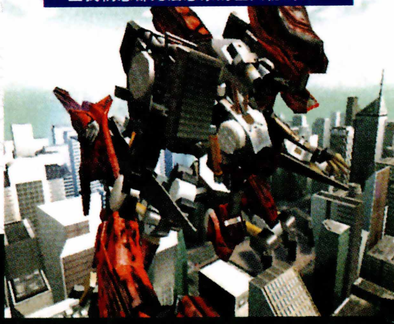
但是为什么具有高度信赖机能的A.R.K会发生暴走呢？
而且，在欧利巴伯特的暴走事件突然发生后短短几天内组建的
“从云特种部队”内部的情形又是怎样的呢？

那 么
这次的神秘事件、还有这座神秘都市里是否隐藏着
一些我们想都无法想象的巨大秘密呢……

追踪任何目标 在天空中自由翱翔！



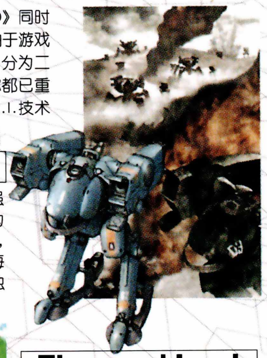
与建筑物的碰撞和敌机的攻击都会造成A.R.K.机体的损伤，装甲的损伤会越来越严重，直至彻底毁坏。因此，必须用武器破坏所有的障碍物，才能做到勇往直前！



Xbox FROMSOFTWARE TOPICS

「GAIA BLADE」将一分为二！

与《丛云-MURAKUMO》同时发表的「GAIA BLADE」，由于游戏核心概念做了大幅变更而一分为二变的两部作品，它们的名称都已重新公布，两者都将是使用A.I.技术的SLG游戏。



GAIA BLADE

游戏继承原作名称，强调“战争临场感”。玩家作为指挥官必须随时发出指示，保证各个部队的安全。而每个部队则会根据指令，在独立的A.I.控制下自动作战。



Thousand Land

这是一部以“自我满足”为主题的即时战略RPG。游戏者可以建造自己的“庭院”，培养生活在那里的A.I.生物，并且和朋友“庭院”里的A.I.生物对战。

的丛云小队从天而降！



特种部队 「丛云」专用A.R.K.机体及其机械系统

镇压暴走特种部队“丛云”专用的A.R.K.拥有其他A.R.K所不具备的高级机能。首先是“Reflexes Sensor”，这是一种利用特殊粘液制成的隐形眼镜或风镜型纳米探测器，实时探测跟踪驾驶员的视线，并通过A.I.的预测对移动轨迹进行辅助修正的机能。此外，专用A.R.K.还搭载了镭射镁合金等离子发动机、GPS雷达等普通A.R.K.望尘莫及的高科技机能。



Pirot



杰拉尔德＝罗斯查尔德

爱称：杰瑞
代号：Cloud-One
搭乘A.R.K.：标准型机体

7年前战争中，杰瑞曾作为鲁格纳尔公司的试飞员在前线大显身手。战后，他得知公司开发A.R.K.的真正目的，他辞去了飞行员职务，但最终还是成了A.R.K.防卫队重要成员，担负起了保护国家安全。

他的性格具有攻击性，虽然责任感很强，但是执行任务时喜欢追求刺激。

FRONT VIEW [正面]

A.R.K.特征在于仿人外形设计，这是为了保证感应探测器精确捕捉驾驶员动作。机体蕴藏的潜力远远超出普通人想象。



REAR VIEW [背面]

后援型A.R.K.装备了翼型推进器，宛如遨游长空的巨鸟。依靠超导LMP引擎的爆发推动力能够在太空自由飞行。

ARTIFICIAL **R**EFLEXIVE **K**INETICOID [ARK]

ARTIFICIAL REFLEXIVE KINETICOID=通称A.R.K.，是一种搭载众多人体运动（例如视线的移动和肌肉的紧张）感应探测仪的飞空型人工操纵机器人。研制A.R.K.目的原本是辅助宇宙开发工程，由于装载了A.I.机能，因此能够预测驾驶者的思维，敏锐地捕捉人体的一举一动。

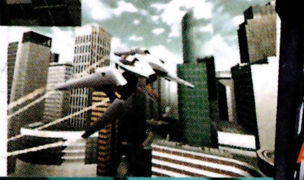
A.R.K.

由于自身已经是非常完善而且精密的仪器，因此不存在任何改造的概念。游戏者必须换乘合适的机体，才能完成各种任务。



A.R.K.兵器

军用双足型步行机器人的总称，用于极地强攻·防卫等军事目的，可从时速为0的状态实现瞬间加速，使对地导弹无法发挥作用。



A.R.K.战机

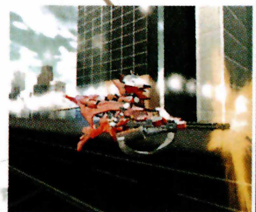
弥补A.R.K.兵器的弱点，实现了高机动性的机器人。各国都将其作为主要战力配备在军队之中，要求飞行员具有超人的反应能力。



神秘的竞争对手A.R.K.的身影也得到确认

A.R.K.的装备

机体共装备了两种系统的武器，根据不同的任务选择机体的时候，这也将是非常重要的要素。





这次我们已确认了机关枪系和导弹系武器，但武器系统现在还不明朗，不知是否存在弹药限制？

继承全系列精华的『炼金术士』

除了游戏剧情以及登场角色外，全面探究游戏的新要素！



因掌控时光流逝的药剂发生爆炸！主角迷失在200年后的世界中！！

STORY

“时空守护神”是一种在危急关头使用即可控制时间流逝的药，而这种药只有在尤迪特经营的药店中才可以买到。有一天可怕的事情发生了，尤迪特为了制作这种神奇的药剂而意外失手，致使药品发生了大爆炸！一瞬间尤迪特借助药剂的力量来到了200年后的世界。迷失于时间中的尤迪特为了设法回到从前的世界而展开了惊心动魄的大冒险……

继“玛莉”、“艾莉”、“莉莉”之后，终于迎来了系列第4作。本次就为大家奉上最新作的情报。本作的最大卖点就是在前作中也非常吸引人的大冒险，并且追加了迷宫，另外在街上可发生的事件也大量增加。总之，就是活动范围扩大了。故事的舞台也不再是伊尔布鲁克，而转为了格拉姆纳特。



↑故事发生在格拉姆纳特中的芬旦王国。



←在未知的土地上拉开新故事的帷幕.....



→在迷宫中得到宝贵的道具，利用这些材料来调合出新的道具吧。

Atelier Judie
ユーディーのアトリエ
～格拉姆娜特的炼金术士～



人物的形象设计由双羽纯担当！

柔和的笔法，再配上温馨的暖色调，完美的再现了游戏中人物。各角色的行动都被细细地描绘下来。

艾莉的工作室 格拉姆特的炼金术士

PS2	厂商：GUST		发售日：2002年5月
	类型：SLG	价格：7800日元	人设：双羽纯

在新世界、新街道、新舞台上展开的“炼金术士”系列最新作终于登场！让我们看看有哪些充满个性的登场角色和崭新的系统吧！！

个性丰富的角色们使故事变得更加有趣！

本次为大家介绍本作主人公尤迪特以及另外两个非同寻常的人物。跨越了200年的尤迪特与他们相遇会后会发生什么事呢？游戏的精彩故事就此完全展开！



薇丝·洛特斯 Witoss-Lotos

- 年龄：20岁 ●生日：1月2日
- 身高：172cm ●体重：55kg
- 喜欢的事物：金钱
- 不喜欢的事物：借钱，欠钱
- 梦想：成为芬旦王国的高利贷主

迈塔尔布鲁克商工金融协会所属青年。对人热情，但交易上很严格。不擅长与女孩交往。



热中于经营的高利贷青年



妖精 Fairys

- 年龄：不明 ●生日：不明
- 身高：约90cm ●体重：不明
- 喜欢的事物：工作
- 不喜欢的事物：无所事事
- 梦想：为人类在一起工作

乐于帮助他人的小精灵，是个心地纯洁的孩子。与尤迪特的碰面是在完全意外的情况下发生的……

认真工作的妖精

好奇心旺盛的姑娘

拉斯塔尔

- 年龄：16岁 ●生日：2月1日
- 身高：159cm ●体重：48kg
- 喜欢的事物：听童话故事养花，唱歌和朗颂
- 不喜欢的事物：没有 ●梦想：没有

喜欢童话和梦一般的故事，向往浪漫的少女。一直坚信“白马王子”是存在的。

最新作即将登场PS2!

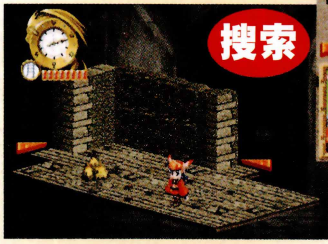


游戏的系统也大幅度提升!!

关于冒险的部分充实了许多，而最有魅力的“材料筹集”和“调合”等系统也都大幅度进化。让我们先来看看其中一部分吧。

材料收集　向迷宫进发吧!

迷宫的加入，大幅增加了收集道具的乐趣。操作角色在遗迹和洞窟中探索，寻找需要的道具。当然，与敌人相遇战斗也将随之发动。



→通过冒险可以得到更棒的道具，一鼓作气向迷宫深处进军吧!



↑ 敌人种类增加了，行动变得狡猾多变。超出想象的强大的BOSS也会登场哦!

调合　所有道具都可以调合哟!

在前作中，只有特定的道具才可以调合。但是在本作中，武器、装备、饰物、食物等所有道具都可成为调合材料。另外，调合的工房也是可以移动的，根据自己的喜好找个更好的环境来工作吧。



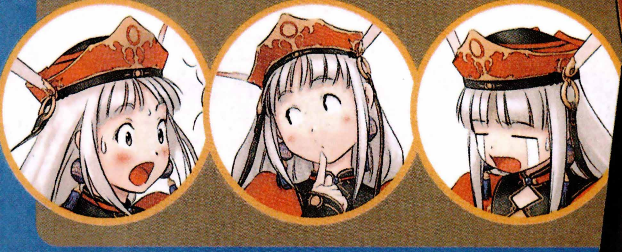
道具调合中!结果会是怎样的呢…?

→ 在道具上进入属性效果也成为可能，比如说在调合材料里用了“炎之剑”，那么就能做出其他带有炎属性的道具来。

主人公　尤迪特·霍尔特娜

●年龄：16岁 ●生日：10月10日 ●身高：160cm ●体重：50kg
●喜欢的事物：圆形东西 ●不喜欢的事物：没有 ●梦想：回到原来的世界

一个吵吵闹闹，爱添麻烦的女孩，但做起事来充满活力。初衷虽好，可总是把事情弄砸。数年前，经营魔法药店的父母双亡，之后她就一人撑起了药店。虽然性格外向，但是经营药店却一丝不苟。可是有一天，一种叫做“时空守护神”的可操纵时间的药品在不经意间爆炸，结果被炸到了200年后的未知世界。





总是搞得世界大乱、爱添麻烦的少女。她能顺利的回到200年前的世界吗?



电脑战机将在这里迎接大变革!!

电脑战机VirtualOn FORCE

前作刚刚推出的时候，本作的开发计划就被提上了议事日程！！
《电脑战机》历史上的第四作登场了！操作的快感难以言表!因而备受瞩目！





《电脑战机VirtualOn》到底有何突破呢？其中最华丽的机体是什么呢？都分那种型号呢？本页左方色彩鲜艳的新型TEMJIN是最抢眼机体.下面编辑部就将所掌握的全部情况介绍给大家！喜欢电脑战机的朋友们万勿错过一睹系列最新作的好机会。



ARC		
厂商：SEGA		推出日：2001年末
类型：对战ACT	基板：CUSTOM	监督：亘重郎

《电脑战机》的下一战 即将展开!!

《M.S.B.S Ver.7》6的《电脑战机》的概要!?

「M.S.B.S Ver.7」6的 POWER UP **在这里展现! 1**

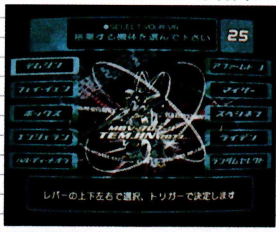
增强版的新型 TEMJIN!!

这次虽然没有大规模的追加新要素，但是玩游戏时却能切实地感受到增强版的效果。

本作追加要素中最大的亮点就是出现了新型的 TEMJIN（テムジン）。如果仅仅是 TEMJIN 的改进则与旧型的区别不大，在增加版之后，由于可以从机体直接到新型 TEMJIN 的选择，所以新型 TEMJIN VO4卡的制作成为可能，当然旧型的 TEMJIN VO4 卡也可以继续使用，从旧型到新型的转换是通过司令部授予机体形式来实现的。本文将在后半部分对新型的TEMJIN作出简要的介绍。其中包括三种 TEMJIN 的型号与特点，以便于玩家选择使用。根据每个人的喜好不同，作出不同的选择。

看完了下面的介绍，大家是否已经跃跃欲试了呢?

系列新作的选择画面向新型 TEMJIN 转换



在旧机型中，受其它机体的限制也很多，本刊这里将不做介绍。



初次游戏就可以搭乘转型的机体，旧机型的 VO4 卡制作将在增强版之前停止。

「M.S.B.S Ver.7」6的 POWER UP **在这里展现! 2**

增设了很多派生机体!!

作为系列最强的一作，本游戏增设了很多新的派生机体，结果令与 CPU 对战时并不常见的机体(俗称三趾鸵鸟)也粉墨登场。当然，候选的机体也随之大幅增加，但是到目前为止，由于没有把握是否会配备所有机体，因此在增强版中的派生机体是否会增设还不清楚。有关新机体的情况请留意本刊的续报。



与 CPU 对战中出现的 box 系列机体，在对战中并不容易遇到!

「M.S.B.S Ver.7」6的 POWER UP **在这里展现! 3**

对战用舞台在不断增加!!

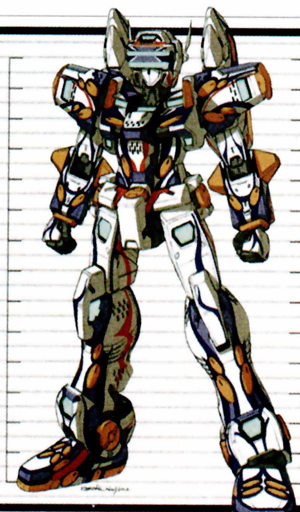
将停放 4 架直升机的停机场作为展开对战的舞台，这是增强版中对战舞台的最大改进。虽然是对战专用舞台，但在广告画面和正式发行前的试验版中也曾使用，所以即使在实战中出现也是意料之中的事，玩家应该可以从容对付。不过还是需要一定的技巧，如何有效的发挥机体的机动力，是成败的关键所在。



由于对战舞台是随机选取的，所以一般人很难发觉。

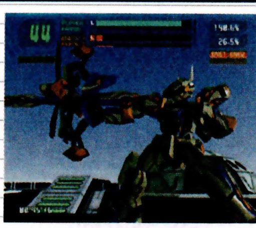
最新型 TEMJIN747 的系列机体一举公开!!

新型 TEMJIN 的基础机型!



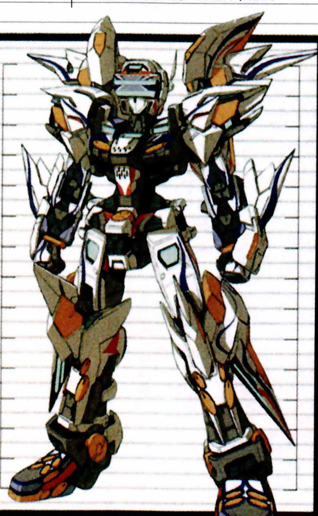
MBV-747-A **TEMJIN 747A**

TEMJIN747A



这是一款与最初机体具有相同作战方式的 TEMJIN 基本机体。从末尾的 A 判断，这是肉搏和白刃战专用的硬派型。

机动性强化型 TEMJIN!



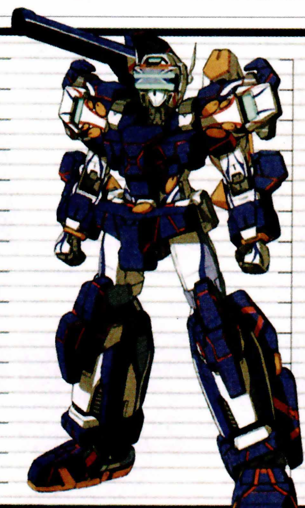
MBV-747-F **TEMJIN 747F**

TEMJIN747F



强化机动性的新型 TEMJIN，行动非常敏捷，移动快速。从末尾的 F 可以断定该机体一定具有飞行能力。

射击威力强化型 TEMJIN!



MBV-747-H **TEMJIN 747H**

TEMJIN747H



增强了火力和防御能力，具有重装备的 TEMJIN。从末尾的 H 判断该机体一定具有重武器和后方支援的作用。

auto modellista

CAPCOM以"赛璐璐"技术推出的赛车游戏！虽然发售日还没有确定，但是玩家的期待度依然高涨！顺便说一句，本刊今年3月科普园地中有关于"赛璐璐"技术的剖析，有兴趣的玩家不妨找出来好好研究一下。





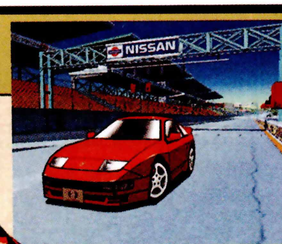
PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002年内
	类型：RAC	价格：未定	对应：网络与硬盘

已经确定收录在内的名车包括是以下四种！

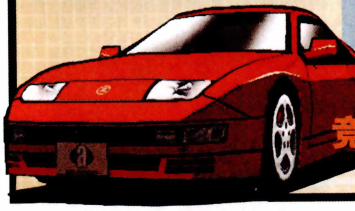
本次收录的4辆全都是跑车，虽然选择少了一些，但本作强调的并不是车量的丰富性。下面我们长话短说，大家睁大眼睛，跟随本刊一起对游戏中的画面来个大解析吧！

飞尔雷帝Z(Z32)

世界名车飞尔雷帝Z的最终形就是这款Z32，速度最快，但是现在已经停产，不知道新型号将在什么时候推出。



↑虽然车身重，但是速度超快，稳定性出类拔竿。高速赛道的王者。



竞技类跑车元祖的嫡系亲传弟子！

CIVIC SIR2

与CIVIC（思域）的名子向背，本作中它是在同排气量的车中为最顶级的车。相信驾驶它的感觉一定不错！



↑外型硬朗回转性能强大的马达是其拥有高战斗，说不定是初学者的首选。



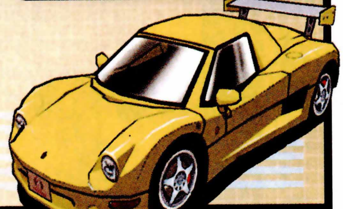
用F1的技术力做坚实的靠山！

ZZ-S

如果不是专业的车迷，恐怕不会知道，连宝时捷ZZ都决定收录在本作中了！但是，这样看起来很像日本跑车吗？



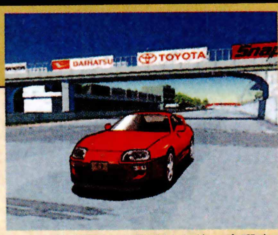
↑幸运指数不高的话可就无缘看到它哦！难道其中藏有什么秘密吗？



在游戏中实现超高速驾驶！

SUPRA

丰田引以为荣的FR跑车的决定版。发动机排气量3.0升，6档变速箱，动力强劲。开着它驶向制霸之路吧。



↑本车的重量较大是设计上的一个瑕疵，但换来的是直线速度超一流！



丰田名车直线霸王决定参战期待中！

这是要点　驾车时的游戏画面曝光！

让人等得心急如焚的画面终于公开了！不过仅看画面，您也许会觉得它与一般赛车游戏没什么本质的区别，不过大家千万要注意本作独特的设定——方向指示灯！在车辆进行转弯或紧急刹车的时候，车辆的指示灯都会作出相应的反应。另外，卡通风格的车辆和赛道共同营造的竞速风格，也是其它同类游戏不具备的！

注意方向指示灯！




↑一视点公开了这两种。真希望还有车盖视角啊……

玩家注目　创新的要素在于方向指示灯

玩家在拐弯或急停的时候务必要提前使用方向指示灯。由于开发小组考虑到网络上的驾车新手多多，事故大概也少不了，所以制作者特意给各部车辆都追加设计安装了方向指示灯和紧急警告灯。另外说不定制作人还会利用这些指示灯在其他地方做文章呢！？想知道更多内幕，还请期待后续的新情报吧！

散发着钢铁气息的ACT杰作「合金弹头」最新版!!



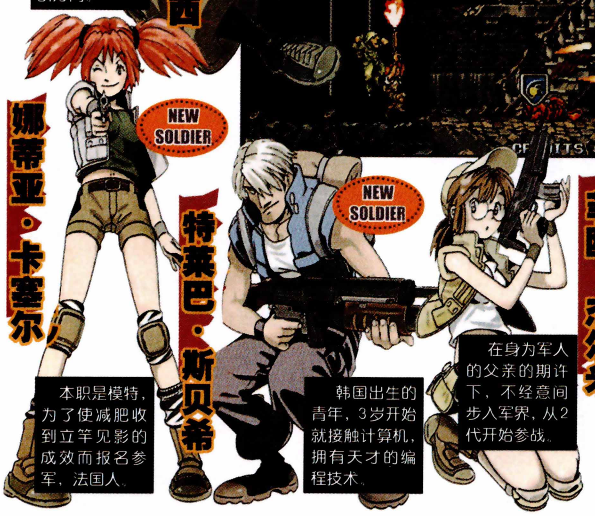
玛尔克·罗西

唯一从1代活跃至今的战士，作为PF队的老前辈为伙伴们指引方向。





合金弹头4 METAL SLUG 4



娜蒂亚·卡塞尔

本职是模特，为了使减肥收到立竿见影的成效而报名参军，法国人。

特莱巴·斯贝希

韩国出生的青年，3岁开始就接触计算机，拥有天才的编程技术。

菲欧·杰尔米

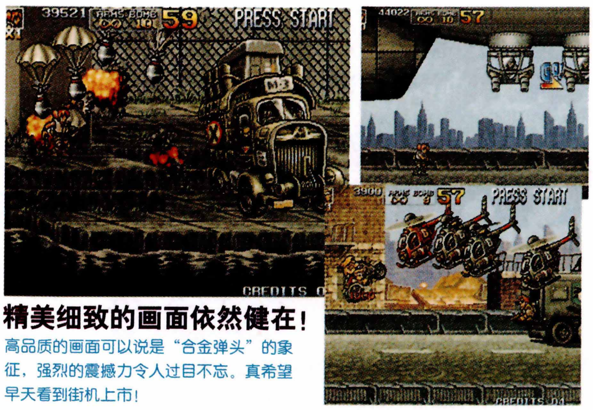
在身为军人的父亲的期许下，不经意间步入军界，从2代开始参战。

ARC	厂商：PLAYMORE		推出日：2002年3月
	类型：ACT	基板：MVS	其他：——

以华丽的画面和火爆的场面而著称的人气街机游戏“合金弹头”的最新作在玩家的期待中登场了。虽然这次制作厂商的名字变成了PLAYMORE，但是游戏的魅力依然健在！火热的战魂在这里延续。大家所关心的推出时间定为3月上旬，已经指日可待！

在继承王道传统的同时又增添了新的要素

“合金弹头”系列作品一向以角色滑稽夸张的动作和强烈的军事色彩为卖点，是动作射击类游戏中的典范杰作。此前虽然经历了相当长一段时间的沉寂，但是这个深受大家喜爱的游戏系列，还是顽强地生存了下来（当然是在MVS基板上制作的！）。本作已经是该系列第5部作品了，这次不仅原封不动的保持了前作中广受玩家支持、并且充满魅力的各种要素，而且还在系统和画面上又实现了进一步的强化。比如新增添的游戏角色特莱巴、娜蒂亚，以及将蓄力槽出现期间所得的分数作为奖金的新计分系统，还有种类不断增加的各种交通工具等等，充实的内容一定不会辜负玩家的期待。本系列的爱好者一定不要错过这个体验新鲜魅力的大好机会。



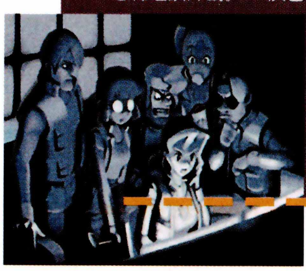
精美细致的画面依然健在！

高品质的画面可以说是“合金弹头”的象征，强烈的震撼力令人过目不忘。真希望早天看到街机上市！

故事梗概

STORY 消灭计算机病毒的威胁

200X年的一天，在互联网上突然有人宣称会有一种叫做“白色婴儿”的病毒诞生并开始活动。这种病毒是一个自称为“亚玛德乌斯~上帝的垂爱者~”的恐怖组织制造的，他们警告称要控制全世界主要的军事系统。此后，在紧急召开的国际反电子恐怖对策会议上，联合国决定在互联网和地面同时对该恐怖组织开战。PF队也奉命参加此次作战。



塔玛和艾莉负责保护电脑疫苗的研制小组成员，而玛尔克等人则直接出发去消灭恐怖组织……

滑稽痛快的工具再度火热登场

“合金弹头”系列每次推出新作都不会忘记提供丰富多彩的交通工具，这次也不例外，这些千变万化的攻击方式让人目不暇接！此外，游戏为保险（超合金攻击）设置了专用的按键，不再需要几个键同时按下，而画面也不再是简单的爆炸。



火箭战车

子弹没有限制，对付小杂兵可以横冲直撞把他们压个粉碎。

每关都准备了多种多样的交通工具。当然，游戏的灵魂“合金弹头”，也一定会出现在某个地方。



游戏新作情报



指环王

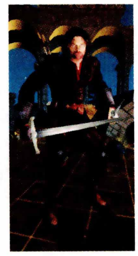
XB	厂商：EA	发售日：2002年末	
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

根据去年上映的大片《指环王》改编的同名游戏即将登场。该作由EA开发，准备跨PC、PS2、XBOX三平台推出，计划在今年末上市。游戏将沿袭电影中世纪剑与魔法的世界观，视觉效果令人耳目一新，并导入了相当的解谜成份。游戏版《指环王》由EA·SQUARE在2月19日初次公开，详细情报还不明朗，请大家敬候续报。



↑游戏的画面干净细腻，将家用机的性能完全发挥出来。





→人物外型完全遵循原作，充满了浓郁的美国味道。

真·女神转生2

PS	厂商：ATLUS	发售日：2002年2月	
	类型：RPG	价格：4800日元	监督：冈田耕始

94年SFC的大人气软件《真·女神转生2》将于近日发售PS复刻版。PS版将对操作系统进行改良与强化。玩家要扮演少年恶魔使アレフ在秩序混沌的世界中展开冒险，游戏的核心依旧是俘获恶魔、合成恶魔。另外与软件同时推出的还有3种由金子一马绘制的角色卡片，包括主人公アレフ、ベス和ヒロコ，非常精美。



↑精美的卡片是女神迷的挚爱。





↑不仅是简单的复刻，游戏中加入了内容。

古惑狼·怒气冲天

XB	厂商：KONAMI	发售日：2002年	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

没想到这个在全球人气绝顶的袋狼居然在XBOX上登场了。游戏的玩法并没有发生改变，基本上是对PS2版的移植。画面效果方面更为细腻，动作也更为流畅，如果能够接在高档电视上玩的话一定会发现质的变化。当然，本作的推出也标志着该系列将不只在PS系主机的舞台登场，随后推出的GBA版也无疑将成为焦点。



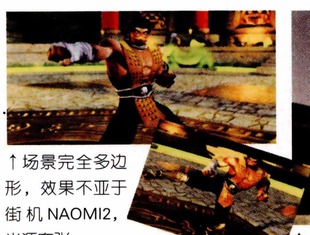


↑游戏的画面在PS2的基础上大幅度加强，完全体现出了XBOX的不同之处。

真人快打·死亡同盟

PS2	厂商：MIDWAY	发售日：2002年	
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

很久没有看到ZERO这些家伙的身影了，曾经在欧美成为代表格斗游戏的“MK”终于完成了3D的进化。如果玩过早些年发售的“MK4”的话，会发现本作的效果完全提升到了前所未有的程度。目前还不知道制作者是否会保留游戏历代的血腥场面、杀人技等等要素，不过可以肯定一场龙虎之争即将到来。



↑场景完全多边形，效果不亚于街机NAOMI2，光源夸张。



↑从人物盔甲的质感上可见素质之高。

真·女神转生online

XB	厂商：ATLUS	发售日：2002年2月	
	类型：网络RPG	价格：4800未定	监督：冈田耕始

“女神”系列的首款在线游戏，世界的属性分为秩序、中立和混沌三种状态，而主人公也会随着事件的处理呈现为善良、中庸和邪恶三种人格。由于主人公居住的世界从核心开始崩坏，人们转入地下生活，原先安定的生活成为了人类的奢望——这是以90年代为模式在电脑中创造出的幻想空间。



↑人物对话仍旧是2D画风，这也是游戏的魅力之一——交谈。



←游戏画面完全进化为三维效果。

阳光马里奥

GC | 厂商：任天堂 | 发售日：2002年夏
类型：ACT | 价格：未定 | 监督：宫本茂

如果没有马里奥的登场，我想购买任天堂的家用机也就失去了一半的意义。继“马里奥64”在全世界狂卖千万的5年后，正统续作终于登场了。虽然目前还没有具体情报公开，不过随着5月E3展的开幕，本作的谜底也将揭晓。相信到时定会有大量激动人心的内容展现在世人面前，马里奥又何曾让人们失望过？




↑身背水枪的马里奥依旧可爱，本作无疑将是年内的最大看点。

FIFA 2002

GC | 厂商：EA | 发售日：2002年春
类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

EA的年度体育大作“FIFA 2002”终于搬上了GAMECUBE的平台，看来EA对GC的支持还是不遗余力的。游戏不仅收录了最新的球员资料，而且在画面方面借助GC的强大性能，将其他版本远远地甩在了后面。系统上也继续进化，日趋完善。借由这次世界杯之风，相信本作一定会取得非常出色的成绩。



↓人物动作变得更加逼真、流畅，达到了最高峰！





↑FIFA的画面进化到了不可思议的地步，即便是即将推出的WE6恐怕也难以匹敌。

↑世界各大球场完全收录，让你体验最真实的临场感受。

血腥咆哮终极版

GC | 厂商：HADSON | 发售日：2002年春
类型：FTG | 价格：未定 | 其他：——

提起“血腥咆哮”，人们最先想起的一定是那些可人可兽的战士们，而这也正是本作的招牌——兽化系统。当气槽攒满后就可以引发体内的潜能，变化为动物并大幅提升战斗力，光是看看画面想来也会血脉沸腾。游戏中融合了多部著名游戏中的要素，打起来痛快淋漓。如果是一直有玩该系列的玩家就万勿错过了。




↑兽化战士们在鏖战，大段连续技必让你目不暇接。

马里奥网球GC（具体名称待定）

GC | 厂商：NINTENDO | 发售日：2002年年内
类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

在N64上成为畅销作品的“马里奥网球”再度出击！挟前作40余万的惊人销量，相信在GC上也一定会取得不俗的成绩。游戏中将云集任天堂旗下众多明星参加网球大战，操作虽然简单，但游戏乐趣十足，这也一直是任天堂所坚持的游戏路线。单从画面上看就已经令人感到震惊，相信随着开发完成度的进一步提高，我们将看到更多惊喜的内容。



↓注意网球的绒毛效果。



↑近似梦幻般的战斗在GC上实现。

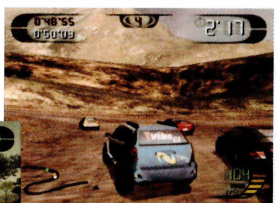


↑希望能够在年内发售吧，前作的FANS们错过不能！

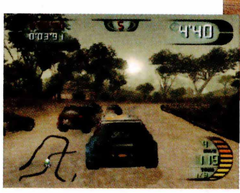
非洲拉力锦标赛

PS2 | 厂商：RAGE | 发售日：2002年春
类型：RAC | 价格：未定 | 其他：——

拉力游戏最近出了着实不少，比如刚刚发售的“WRC”。虽然推出的不少，但似乎有所成就的不多，大部分都难以跳出“SEGA拉力”和“V拉力”的圈子。本次要在PS2上发售的作品也将向最强拉力游戏的名号发起挑战。游戏画面十分逼真，赛道与不同环境都完全再现于游戏。看一看都会让拉力迷心动！



↑游戏的画面完全拟真，飞沙、扬尘等效果完全再现，赛道的风格多样。



↑拥挤的赛道对车手发出了挑战，想要在本作中取得最佳成绩可不容易。

灵魂能力2

XB | 厂商：NAMCO | 发售日：2002年春
类型：FTG | 价格：未定 | 其他：——

已经在街机上推出的NAMCO年度格斗大作“灵魂能力2”结稿前又有新的家用版画面公开。本作的发售日预定5月，将以PS2版为先，随后陆续推出GC、XBOX，梦幻大作制霸全机种。



↑人物造型紧跟前作，招式方面也有很多相似之处。

梦幻格斗登场！




↑战斗画面华丽至极，NAMCO在三维格斗上的造诣尽显。

PART 4

游戏古玩街

Rare Show House

淘金者之圣地
发烧友的乐园

16位游戏机 NEOGEO卡带机

厂商	SNK
类型	家用机
发售日	1991年
稀有指数	★★★★★

SNK公司推出的与MVS街机系统互换的家用游戏主机，该机采用了当时十分先进的双16BIT的处理系统，并且可以达到完全等同于街机的效果，在操作方面，别出心裁地把摇杆这一只能在街机厅才能感受到的东西，转移为这台主机所用，真是用心良苦啊！在当年可谓红极一时的SNK公司先后在该主机上推出了本社的看家作品《KOF》、《侍魂》和《合金弹头》系列，并达到了完全移植甚至是高于街机的效果。代表作品当属《KOF97》。虽然这台主机存在某些设计上的疏漏以及市场定位不明等多种弊端，但是SNK却首次提出了在家用机上用记忆卡交换数据的理念，这一点绝对领先于其他同级别的16位主机，在当时甚至有人能够讲出一套“NEOGEO是32位机”的道理。在机能方面确实达到了一个新的高度。但是由于SNK方面对



于市场的偏激认识，以及本社固有的游戏制作理念，加上软件方面的劣势（原创作品几乎为零，基本上以移植街机作品为主，更要命的是高昂的价格，一盒SNK卡带的标准价格是39800日元，直到今天也没有降），使这台主机黯然退出了历史舞台，全球出货数量至今不明。所以拥有这台主机的中国玩家更是凤毛麟角。本机2000年购于香港，两盘卡带也是古董级收藏品。

GT掌机



8位手掌机

厂商	NEC
类型	便携游戏机
发售日	91/09/21
稀有指数	★★★★☆

NEC推出的最早的可同显256色的掌机，在当时用“表现惊人”来形容这个怪物绝对不为过，因为当时16位主机中发色为256色的只有SEGA的MD，虽然解析度不高和发色偏暗，但是仍然掩饰不住这台超级掌机的实力，美丽的画面表现在当时已不逊于MD。但是高昂的价格以及惊人的耗电量（六节电量充足的LR6碱性电池至多撑不过3小时），使许多收藏者无缘入手。本机收购于1999年，另外还收得这个版本的《SF2》一张，实属不易。

32位提升卡 MEGADRIVE 32X

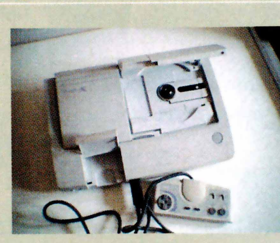
厂商	SEGA
类型	外设升级
发售日	1994年
稀有指数	★★★★☆

为了扩充MD的机能而特制的升级系统，采用了当时极为先进的准32位CPU，可以达到处理简单多边形的程度，有简单的特效生成，强化了的音源处理。游戏方面，SEGA推出了本社的名作《SONIC》等加强作品，最有趣的是这台名义上的主机其实只不过是SEGA的一个附属品，图片上的就是32X的芳容，它需要一台SEGA MD的支持才可以工作。类似于SEGA-CD和MD的关系，真不知道这三个部件全部组合起来会是什么样子（笑）。本主机收购于2000年，软件只有《SONIC》和几个不知名的作品。



8位光盘机 PCE-DUO II

厂商	NEC
类型	家用机
发售日	90/12/01
稀有指数	★★★★☆



图片上见到的这台PCE是NEC在稍晚期推出的加强型机种，虽然仍然使用双8位元CPU。但是主机的发色数却与当时的最强主机MD相同，同为256。这台主机的价值在于可以同时使用两种媒体读取游戏的数据，即CD-ROM与HU卡，而且经过软件加工的PCE-II可以观看VCD格式的光盘，有着良好画面素质的该主机，在软件方面丝毫不逊色。当时在PCE上的优秀软件何止几十部，其中《天外魔境》、《桃太郎》、《STREET FIGHTER》等作品直到今天还是被许多超级玩家津津乐道地谈论。本主机收购于香港，机主还收藏了该主机的经典软件《桃太郎》、《STREET FIGHTER》等。

物主：Mr. DEKA
照片、文字：HANSIR

征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。



4月28日全国同时发售
不可不买
电软八周年
完全彩色豪华版
纪念增刊
附赠光盘
不可不看
8年，中国游戏业历史最悠久的游戏情报杂志
附VCD赠
增刊
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
特别的日子给你特别的纪念
游戏人物
超过1000款
最靓的游戏人物
最爽的高达战士
最酷的军事模型
英雄高达!
128面铜版纸
全彩印刷
游戏人物
电玩新势力
特别提供G1版
一、BANDAI最新作品特辑
∀高达剧场版介绍
BANDAI代理圣石传说
战斗妖精 雪风
二、高达模型的诞生历程
三、机动警察特辑
OVA版机动警察第一话
WXIII机动警察预告篇
精彩片头动画
四、日本动画新作介绍
超值定价
18元(人民币)
邮购地址:北京6129信箱. 邮编:100061
联系电话:(010)64472177 邮资免取

一本见证游戏历史的杂志

2002年5月



周年纪念刊

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

新标志 更宽阔 最厚道

ISSN 1006-5032

04>

9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元